
GUÍA COMPLETA Y MAPA DE EL PADRINO
ABRIL 2006
163
GRUPO ZETA
30 aniversario
SUPERJUEGOS
SOLO 2'50 EUROS
FINAL FANTASY XII
PLAYSTATION 2
¡¡YA HEMOS JUGADO AL RPG QUE REVOLUCIONARÁ EL GÉNERO!!
CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA DEL ROCK CON
GUITAR HERO
¡¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!!
MOTO GP 06
EL MUNDO DE LAS DOS RUEDAS LLEGA A XBOX 360
...Y ADEMÁS
MEDAL OF HONOR AIRBORNE ▮ EL CÓDIGO DA VINCI ▮ EVOLUTION GT ▮ DAXTER ▮ GHOST RECON ADVANCE WARFIGHTER ▮ SUPER PRINCESS PEACH ▮ POKÉMON LINK ▮ THE OUTFIT...
00163
8 420565 037006

SUMARIO Nº163

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**
Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Miguel Ángel Liso**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**
Directora General de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**

REDACCIÓN

Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactores Jefe: **Bruno Sol Nieto** y **Pedro Berruezo**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**, **Ana Márquez Salas**, **Daniel Rodríguez Martín**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez**, **Ángel Ibáñez Espinosa**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Natalia Muñoz**, **Carlos Burdalo**, **Francisco Caballero**, **David Castaño**, **Ruth González**, **Javier Iturrioz**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director General Adjunto de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel.: 981 148 841. Fax: 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: IMC International Magazine Company, Eliane de Viry, Paris, Tel.: 33153648887, Fax: 33145002581. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12.7, Pol. Ind. Cam Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal:B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





Medal Of Honor Airborne

Descubre cómo será el próximo capítulo de la saga bélica de EA y las novedades que incorpora en su desembarco en Xbox 360 y PS3.

Moto GP 06

Clímax continúa su saga motociclista en la nueva consola de Microsoft. Pilotos y circuitos con licencia en un emocionante título que promete llevar el realismo de este deporte hasta tu salón.





La aventura sin final de Square

El nombre de Final Fantasy es una de las principales referencias del género RPG. Su nombre arrastra millones de seguidores en todo el planeta, desde el pasado 16 de marzo la última entrega ya está en las tiendas de Japón. Mientras tanto, los fans occidentales se tiran de los pelos, Square Enix no ha confirmado todavía una fecha para su lanzamiento en el viejo continente. Aunque ya estemos acostumbrados a este tipo de hechos, todo el mundo espera que la compañía se ponga las pilas y lo tengamos en España antes de que termine el año. Si quieres saberlo todo sobre FFXII, no te pierdas el reportaje que hemos preparado este mes.

Y ADEMÁS...



REPORTAJES

SÚPER NUEVO

A FONDO

SECCIONES

GUÍAS Y TRUCOS

EDITORIAL



Se dice que la redacción de una revista es una casa de locos. Cierres aparte, la verdad es que a veces da la impresión de que SuperJuegos no es la reunión de un grupo de chalados, sino más bien el interior de la cabeza de uno solo. Con esquizofrenia aguda. Así, aquí todos tenemos en común una afición, pero enfocada de maneras opuestas: los hay que juegan a puzzles a velocidades que solo pueden calificarse de atentados a la salud pública, y quienes desentraman enigmas roleros mesándose los cabellos durante mañanas enteras. En SuperJuegos hay «freaks» de Nintendo y fans de Xbox, defensores de PS2 y veteranos que declaman acerca de los buenos tiempos de las 2D. Por no hablar de los duelos de portátiles, que por suerte para todos, suelen ser a primera sangre. SuperJuegos, cada mes, intenta reflejar ese variopinto caleidoscopio de influencias, y el sumario de este mes es buena prueba de ello: de la revolución nipona del nuevo Final Fantasy, que hemos probado para contároslo, a la implacable potencia gráfica de nuestro exclusivo vistazo a Moto GP 06. De los cruces de animales y princesas de colores pastel de la DS a los implacables guitarrazos del juego que nos ha tenido haciendo posturitas todo el mes, Guitar Hero. Todo esto es nuestra medicación. Y también la tuya.

<<Pedro Berruezo>>

NOTICIAS

SONY C.E.

¡¡A LA VENTA EN NOVIEMBRE!!

PlayStation 3: Lanzamiento mundial

El pasado 15 de marzo **Sony C.E.** anunció que **PlayStation 3** estará a la venta el próximo mes de noviembre en todo el mundo. Además de ir acompañado por una interesante primera hornada de títulos, la compañía comenzará la producción con una capacidad mensual de un millón de unidades. La incorporación de la tecnología *BD* (*Blue-ray Disc*) se une a la potencia del *hardware* para brindar una nueva experiencia de juego al usuario. A esto hay que sumar la posibilidad de utilizar **PlayStation 3** para conectarse a una red de banda ancha de alta velocidad para disfrutar de contenidos y servicios exclusivos. La nueva «bestia» de **Sony C.E.** viene dispuesta a deslumbrar.





SONY C.E.

PSP evoluciona

Ya es posible encontrar un modelo de **PSP** por 199 euros, pero la gran revolución llegará en otoño, cuando **Sony C.E.** ponga a la venta una cámara (**PSP-300**) que permitirá usar la tecnología *EyeToy* o el *vídeo chat*, y un receptor *GPS* (**PSP-290**) para disfrutar de un estupendo sistema de navegación portátil en tu consola.



ELECTRONIC ARTS

El juego del Mundial de Alemania 2006



No es ninguna sorpresa que **Electronic Arts** se haya adjudicado una vez más la licencia de un evento futbolístico. Esta vez le ha tocado al Mundial que tendrá lugar en tierras germanas. Como siempre, las estrellas del planeta fútbol, los estadios reales y las equipaciones de las 32 selecciones que participan, estarán a disposición del jugador. El juego verá la luz en **PlayStation 2**, **Xbox 360**, **PSP**, **Nintendo DS** y **GBA**.

SONY C.E.

Aluvión de novedades para PSP

La actividad frenética de **Sony C.E.** también alcanza a su consola portátil. **London Studio**, creadores de *The Getaway* ha preparado para el verano un juego de acción sobre las bandas mafiosas de la capital británica. Por otro lado, uno de los héroes más emblemáticos de **PlayStation**, *Gabe Logan*, vuelve a la acción en un nuevo capítulo de *Syphon Filter*. Una vez más se enfrentará a un *complot* mundial en un título que integra infiltración y acción a un mismo tiempo. Aunque uno de los juegos más esperados de **PSP** es *Loco Roco* un delirante plataformas que usa sólo L y R para controlar al protagonista y que hace gala de un originalísimo diseño.



Gabriel Logan vuelve a protagonizar un nuevo episodio de Syphon Filter, en versión portátil.

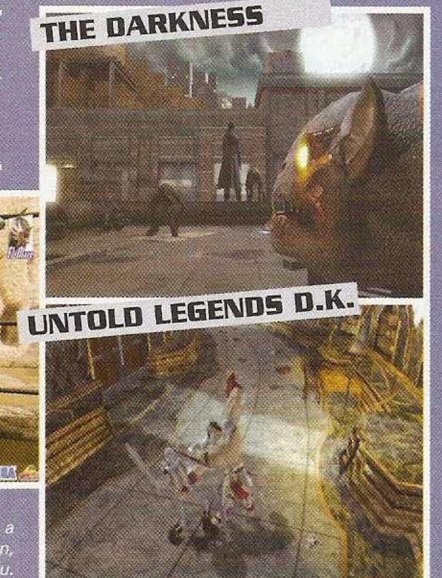
VARIOS

Títulos de nueva generación

Sega ya ha puesto en marcha la quinta entrega de *Virtua Fighter* para consola, que actualmente barre en los salones recreativos de Japón. **Sony On-line Entertainment** ha confirmado la aparición de *Untold Legends Dark Kingdom* para **PS3**. Mientras que **2K Games** ha anunciado la adaptación de la serie de novelas gráficas *The Darkness* en un apasionante *shooter*.



En Virtua Fighter 5 encontrarás a una nueva luchadora, Eileen, pequeña y ágil experta en KungFu.



ATARI

Sega retrata a la Yakuza

Finalmente se ha confirmado que el juego *Ryu Ga Gotoku* será distribuido en Europa. Aquí se llamará ***Yakuza***, haciendo referencia a la temible mafia japonesa que retrata el juego. De esta forma, **Sega** nos introduce en una aventura al estilo *GTA*, sólo que en esta ocasión la acción transcurre en las populosas calles de Tokio. Su protagonista, *Kiryu Kazuma*, tendrá que enfrentarse a sus antiguos compañeros mafiosos después de haber permanecido diez años en la cárcel, llegando a ocasionar peleas multitudinarias. La maravillosa recreación de la urbe japonesa ambienta a la perfección la trama este título de **PS2**.





Sam Fisher se enfrenta una vez más a una peligrosa misión.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO KNIGHTS OF THE TEMPLE II & GENE TROOPERS

Mª José Sánchez Garciolo (GRANADA)
Juan Carlos Gutiérrez Martín (MADRID)
Carlos Martín Arroyo (MADRID)
Silvia Suárez García (VALENCIA)
Consuelo Martínez Saurín (MURCIA)
Diego Sánchez Portillo (BARCELONA)
Gerardo López Martínez (SEVILLA)
Roger Hernández Rovira (TARRAGONA)
Jordi Carreras Lanao (BARCELONA)
Santiago Pérez Ruiz (SEVILLA)
Luis A. Salgado Santiago (PALENCIA)
Ana María González Ayala (MADRID)
Rubén Arbelo López (LAS PALMAS)
Ricardo García Sanz (MADRID)
Roberto Carralero Santamaría (VALENCIA)
Oscar Treviño Gómez (BARCELONA)
Eva Martín González (MADRID)
Antonio Guerrero Barrio (BARCELONA)
Jordi Llinares Pineda (BARCELONA)
Arturo Viñuela Sánchez (MADRID)

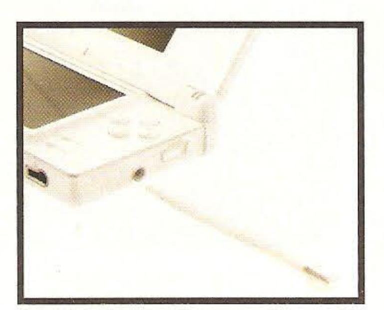
CONCURSO BATTALION WARS

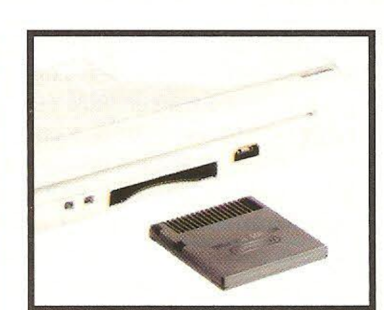
GANADOR DEL PRIMER PREMIO:
Guillermo Portillo Guzmán (CÁDIZ)

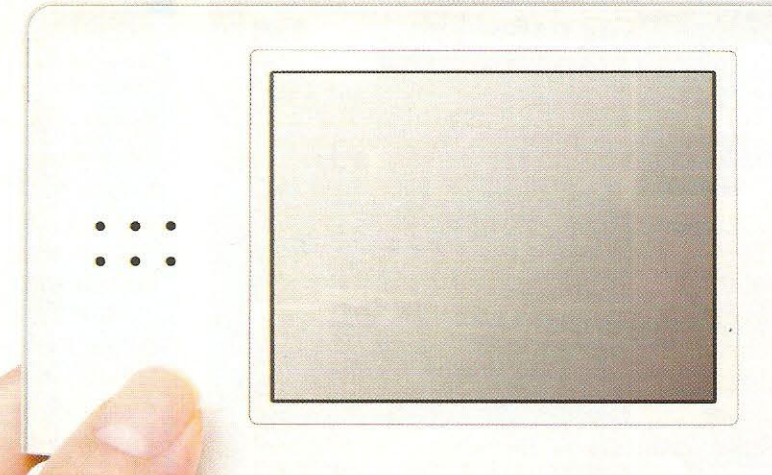
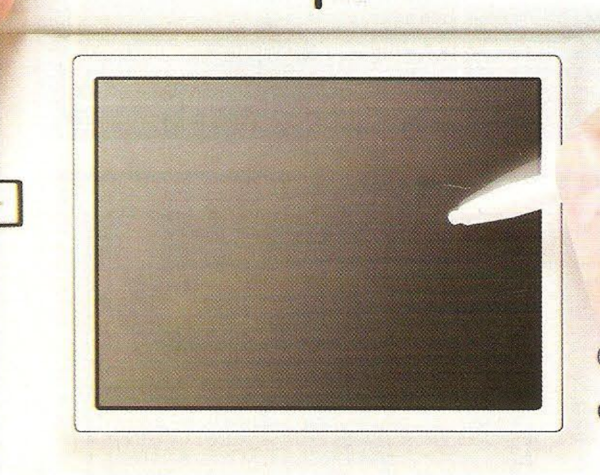
GANADORES DEL 2º PREMIO:
Enrique Vázquez Nieto (BARCELONA)
Adrián Fragueiro Rebollo (ORENSE)
Rubén Chicharro Vicente (VALENCIA)
Mónica Suárez Barral (TARRAGONA)
José Miguel Muñoz Aznar (ZARAGOZA)
Daniel Saldaña Pariente (PALENCIA)
David del Baño Carrasco (BARCELONA)
Carlos Parra González (BARCELONA)
Juan Daviño García (CÁDIZ)
Enrique Vicente Gisbert (VALENCIA)

NINTENDO

¡¡Así es la nueva Nintendo DS Lite!!





EN DETALLE

PESO: 218 g. (frente a los 275 g. del modelo original)
DIMENSIONES: 133mm x 73,9mm x 21,5mm (el modelo original mide 148,7mm x 84,7mm x 28,9mm)
STYLUS: 87,5mm x 4,9mm (el actual tiene una longitud de 75mm x 4mm y 1mm menos de diámetro)
COLORES: Blanco (Crystal White), Azul Marino (Enamel Navy) y Azul Claro (Ice Blue)

Desde su aparición, el diseño de **DS** ha sido largamente cuestionado. Esto no ha impedido que se convierta en un auténtico éxito de ventas, pero en **Nintendo** han decidido dar a su portátil un nuevo *look* más acorde con la estética de la futura **Revolution**. La potencia es exactamente la misma aunque presenta unas dimensiones más reducidas, un menor peso y una extraordinaria nitidez en sus dos pantallas (con cuatro niveles de brillo). Además, el *stylus* y la configuración de los botones son ahora más cómodos, el puerto para cartuchos de **GBA** viene protegido por una tapita de plástico y el micro está ahora entre las dos pantallas. Está previsto que este verano ya podamos encontrarla en las tiendas europeas.

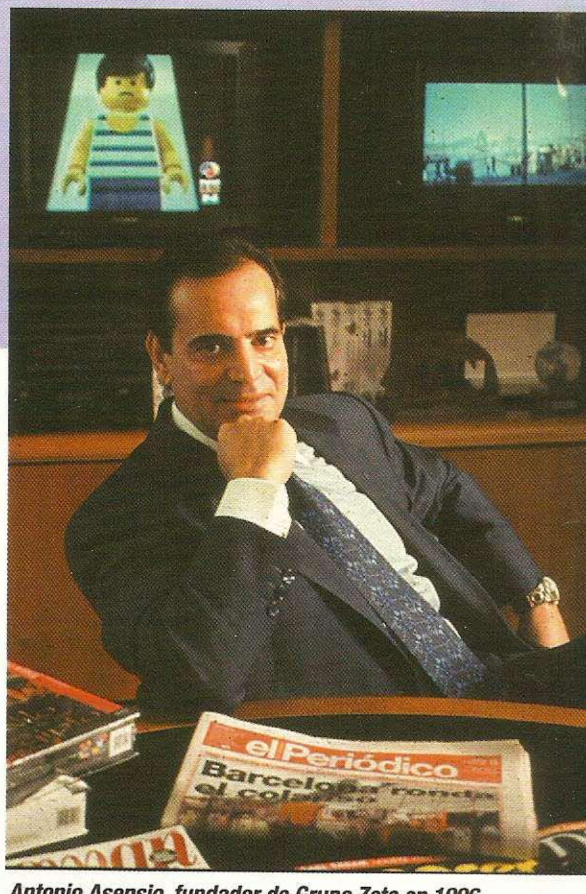

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
UBISOFT

EL ANIVERSARIO DE UN IMPERIO MULTIMEDIA



El Grupo que dinamizó los cambios del sector de la comunicación en España cumple 30 años. Antonio Asensio, a partir de un pequeño negocio familiar de Artes Gráficas, creó un gran imperio multimedia.

La revolución ZETA



Antonio Asensio, fundador de Grupo Zeta en 1996, cuando era presidente de Antena 3 TV.

Febrero de 1976. Apenas tres meses después de la muerte del dictador Francisco Franco, Antonio Asensio Pizarro tenía 28 años, varios amigos, muchos proyectos y audacia. Llamó a su amigo Francisco Matosas, un joven abogado que había conocido haciendo la "mili" en Canarias, y le dijo que quería crear una empresa para editar revistas. Pocos días más tarde, en la notaría barcelonesa de Lorenzo Valverde Galán, se firmaba la constitución de Ediciones Zeta, S.A., con un capital social de 500.000 pesetas de la época. Eran tres socios: Antonio Asensio, que aportó el 60 por 100, Jerónimo Terrés, que desembolsó un 20 por 100 y José Ilario, suscriptor del 20 por 100 del capital restante, al que contribuyó con las cabeceras *Liberty*, *Lib*, *Interwiu* –con la grafía "w", que luego sería castellanizada–, y *O.K.*, valoradas en 100.000 pesetas. Era el lunes 1 de marzo de 1976 y nacía el Grupo Zeta.

Hoy, 30 años después, aquella empresa se ha convertido en un imperio multimedia español, encabezado por su hijo, Antonio Asensio Mosbah, que factura 450 millones de euros, en el que trabajan 2.300 personas en España, Europa e Iberoamérica y que está organizada en cinco unidades de negocio: Prensa diaria, Revistas, Libros y Multimedia, Audiovisual, Ocio y Servicios.

En la actualidad, 12 periódicos del Grupo Zeta acuden a los quioscos, a los que se unen dos semanarios y otras 18 revistas mensuales. Asimismo, el grupo difunde múltiples publicaciones electrónicas, los libros de una prestigiosa editorial, distribuye películas y despliega otras actividades, como la edición de 29 publicaciones de empresa con una tirada anual de más de 13 millones de ejemplares.

Dos revistas fueron los primeros productos experimentales de Ediciones Zeta, *O.K.* y *Diccionario Político*. Pero el objetivo central era perfilar el proyecto del semanario *Interviú*. Esta publicación supuso toda una revolución. Su primer número, fechado en 22-26 de mayo de 1976, tenía un precio de 40 pesetas y para la España de hace 30 años fue una auténtica innovación la atractiva modelo de su portada. Desde su primer número, *Interviú* desplegaba además la bandera de un verdadero periodismo de investigación, lleno de vitalidad y denuncia, convirtiéndose, en pocas semanas, en una publicación de éxito. Pronto superó los 100.000 ejemplares iniciales, hasta superar el millón.

La aparición de *El Periódico de Catalunya* fue el segundo gran hito en la historia de Grupo Zeta. Nació el 26 de octubre de 1978 y se sumó a los nuevos diarios democráticos, encarando con empuje y libertad las nuevas demandas de los lectores. *El Periódico de Catalunya*, además, abanderaba su propia especificidad por su línea editorial independiente y por su concepto y diseño, llegando a convertirse en el más imitado de los últimos 20 años.

Zeta afronta los próximos 30 años con nuevos proyectos impulsados por Antonio Asensio Mosbah, hijo del fundador

Antonio Asensio fue un emprendedor tenaz y audaz. En mayo de 1982, cuando en un cuartel madrileño del barrio de Campamento eran juzgados los militares golpistas del 23-F, lanzó el semanario *Tiempo*. Dos años más tarde, esta revista ya era líder del sector, posición que aún hoy conserva.

Con la división de revistas corporativas, Grupo Zeta, siempre pionero, introdujo en España este tipo de publicaciones. Desde 1981, edita Ronda Iberia, una de las publicaciones españolas más leídas del mundo. Hoy cuenta con 29 publicaciones de las principales compañías del país.

Como era de esperar, en el momento que el Gobierno anunció la concesión de licencias de televisión privada, Antonio Asensio no dudó en entrar en este



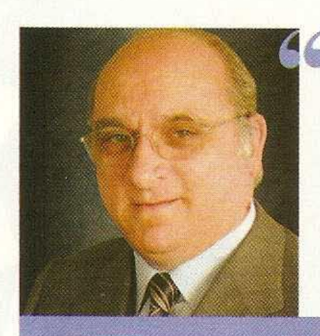




Portadas de los primeros números de Interviú, El Periódico de Catalunya y Tiempo.




Antonio Asensio, el 26 de octubre de 1978, la noche anterior a la salida del primer número de El Periódico. A la derecha, en un acto en 1989.



"GRUPO ZETA ha sido un potente altavoz que ha difundido todos los acontecimientos políticos, sociales, culturales y deportivos. Hemos creado opinión a través de nuestros medios, defendiendo siempre la libertad y nuestra independencia"

Francisco Matosas. *Presidente de Grupo Zeta*

negocio. Junto al magnate de la comunicación Rupert Murdoch creó *Univisión Canal 1*. El proyecto era sólido y estaba entre los favoritos, pero el Gobierno de Felipe González descartó la oferta.

La oportunidad llegó tres años después. En junio de 1992 accedió a la presidencia de Antena 3 TV y en abril de 1994, consiguió superar, por primera vez en la historia, la audiencia de la primera cadena de Televisión Española. El éxito, sin embargo, se rompió cuando el Gobierno de José María Aznar, maniobró para presionar a Asensio, siempre independiente, con el fin de que vendiera sus acciones. La aventura televisiva de Grupo Zeta acabó, tras un atosigamiento político vergonzoso, con un sabor amargo.

Pese a todo, Asensio supo concentrar los esfuerzos en ampliar las áreas de su proyecto empresarial. El 3 de noviembre de 2000, Su Majestad el Rey don Juan Carlos, inauguró la nueva planta de impresión del Grupo Zeta en Parets del Vallés (Barcelona), que destacaba por ser una de las más avanzadas de Europa. Entonces, el fundador del Grupo ya estaba gravemente enfermo. Antonio Asensio falleció a los 53 años, cuando su mente aún estaba cargada de proyectos, un 20 de abril de 2001.

Ahora que se cumple el treinta aniversario de la constitución de la sociedad originaria de Zeta, este holding sigue adelante con la misma filosofía de su fundador: independencia, innovación y crecimiento.

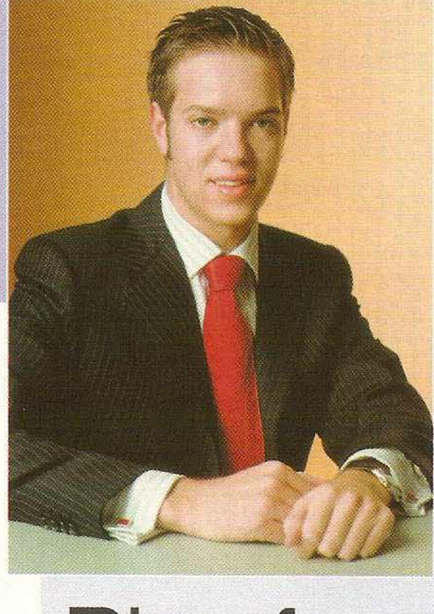
Grupo Zeta ha iniciado su actuación en otras áreas, como On Pictures, productora y distribuidora de cine; On TV desarrolla formatos televisivos originales, pionera por ejemplo de la introducción en España de *advertisment*, que combina el entretenimiento y la publicidad. Asimismo, estableció una alianza con el grupo noruego Schibted, con la adquisición de un 20 por ciento del gratuito 20 Minutos, y para realizar nuevos productos.

Grupo Zeta celebra sus primeros treinta años de existencia con el convencimiento de que en los próximos 30 años se mantendrá un proyecto heredero del anterior, coherente con el del pasado, pero tan innovador como su propia historia.





Desde 1992, SuperJuegos es todo un referente en el mundo de los videojuegos.



Antonio Asensio Mosbah
Vicepresidente Ejecutivo de Grupo Zeta

Plataforma de futuro

Hoy, cuando se cumplen treinta años del nacimiento de Grupo Zeta, muchos de los recuerdos más profundos que conservo de mi padre están unidos a esta apasionante aventura empresarial.

Mi padre tuvo dos desvelos en su vida: su familia, lo más importante para él, y después Grupo Zeta, su gran obra y su razón de ser profesional. Por desgracia se fue muy temprano, un 20 de abril de 2001, cuando sólo tenía 53 años y Zeta acababa de celebrar sus primeros 25 años. Ahora, cuando el Grupo conmemora su treinta aniversario, recuerdo con nostalgia aquellos tiempos en los que mi padre trabajaba sin fatiga, junto con un grupo de profesionales excelentes, para consolidar un proyecto editorial independiente.

'La independencia fue la bandera de mi padre, pese a costarle duros reveses

Hace cinco años que asumí con orgullo la responsabilidad de encabezar este gran Grupo de comunicación. Desde el principio sentí que tenía entre mis manos un legado muy valioso, pero supe también que el reto consiste en suscribir el lema que guiaba a nuestro fundador: engrandecer, fortalecer y hacer de Grupo Zeta un ejemplo de tolerancia, profesionalidad y, sobre todo, de independencia. La independencia fue la bandera de mi padre, a pesar de que este convencimiento le costara duros reveses profesionales y personales. Precisamente por eso, ahora agito esa bandera convencido de que en la independencia editorial está nuestro futuro.

Doy las gracias a los que no están con nosotros, pero que con lealtad ayudaron a impulsar esta gran obra. Y doy las gracias también a los que continúan en ella, porque con su esfuerzo aseguran el futuro de Grupo Zeta, que contemplo con gran ilusión y optimismo.

Nacimos en el siglo XX, en un mundo de papel, que fue nuestra rampa de lanzamiento. Vivimos en el siglo XXI, y por eso nuestro futuro también se llama televisión, cine y nuevas tecnologías. Para Grupo Zeta ya han empezado los próximos treinta años. A mi padre le gustarían.



FINAL F

Tras varios años de espera, los afortunados nipones ya pueden disfrutar de él

Pocos, muy pocos títulos para consola han conseguido la puntuación máxima (40 sobre 40) que la prestigiosa revista *Famitsu* (algo así como la Biblia del sector) otorga muy de cuando en cuando. ***Final Fantasy XII*** lo ha conseguido, por lo que poco más se puede decir sobre su calidad. Partiendo del hecho de que ésta es indiscutible (como suele ocurrir en la ma-

LAST MONKEY

ANTASY XII [PS2]

バックスクロール　閉じる
アイツを狩ればいい金になるんだ。
皮、牙、肉、骨…、ああ、外へ行きてぇ。
早く禁止令を解いて欲しいもんだぜ。

Lanzamiento Nipón

El pasado 16 de Marzo tuvo lugar la aparición del juego en las tiendas japonesas. Largas colas desde la madrugada, actos de todo tipo protagonizados por los «jefazos» de **Square Enix** y los personajes del juego, y multitud de *mechandising*; desde bebidas isotónicas a una edición especial de **PlayStation 2 Slim**.











yoría de producciones de la compañía), esta vez la cosa promete alcanzar cotas de perfección realmente nunca vistas. A pesar de la frontera, para nosotros infranqueable, que supone el lenguaje japonés, la magnificencia de este título se deja sentir desde el preciso momento en que da comienzo su secuencia de introducción. Olvidaos de *Pixar* y de *Dreamworks*, porque las mejores escenas generadas por ordenador están en este juego. No sólo gozan de una extraordinaria belleza y una realización a la altura de las mejores producciones de Hollywood, sino que te pondrán en antecedentes perfectos sobre la historia, mucho más seria y compleja que en anteriores entregas. *Ivalice* (que ya servía de marco a *Final Fantasy Tactics Ad-*

//El argumento de esta nueva entrega es mucho más serio y complejo que en anteriores ocasiones//

NUESTRO FAVORITO
Basch, general real del reino de *Dalmaska*, es el veterano del grupo. Un soldado que se rige por las normas del honor.

vance) es un mundo torturado por una casi eterna guerra entre dos de sus reinos. *Dalmaska* es un pequeño territorio situado entre ellos, y sus habitantes se encontrarán pronto invadidos por su vecino más poderoso, *Arcadia*. Durante una operación militar, un general de *Dalmaska* llamado *Basch* descubre que su rey pretende vender su patria a los invasores para salvar el cuello, así que decide asesinarlo y también a todos los soldados que presencian la escena. Entre ellos se encuentra *Reks*, hermano del que más tarde pasará a protagonizar la historia, *Vaan*. Más tarde se unen a esta trama la bella *Ashe*, que abandona la realeza para proteger a su pueblo, y una pareja de piratas aéreos de lo más peculiar. Como ves, profundidad, giros dramáticos y personajes llenos de conflictos interiores. Y si con este apartado han sorprendido a todos, lo mismo puede aplicarse a la jugabilidad. Poco tiene que ver con las entregas anteriores, de hecho en algunos momentos es casi irreconocible: mover la cámara a tu antojo, enemigos que puedes ver antes de combatir contra ellos, entornos nada lineales... En fin, que habrá tiempo de sobra para diseccionar todas y cada una de las cualidades de esta maravilla de la programación. Y todo ello mientras esperamos ansiosos a que **Proein** lo lance en nuestro país en los próximos meses...









A la izquierda puedes ver el aspecto del nuevo sistema de evolución de los personajes creado por los programadores. A la derecha, la espectacular pantalla de presentación del juego, con un vídeo proyectándose en segundo plano.

Personajes

El grupo de protagonistas recoge un sinfín de personalidades distintas, desde el arrogante pirata aéreo *Balthier* a la pizpireta e impetuosa *Pennelo*, pasando por la valiente *Ashe* y el soñador *Vaan*. Todos ellos cuentan con un carisma único e irrepetible y una historia propia.



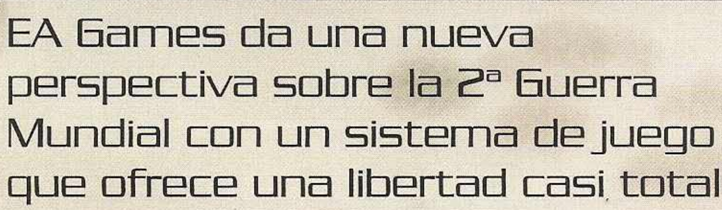
R. DREAMER

Medal of Honor AIRBORNE

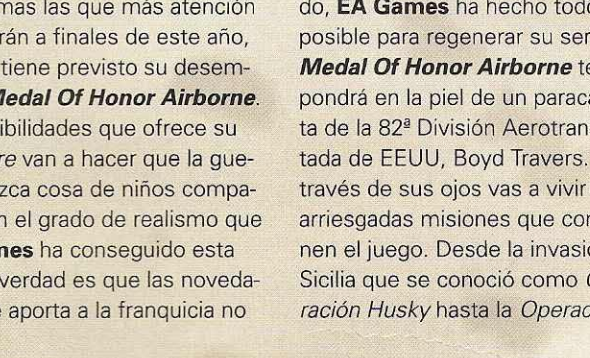
[PS2/PS3/XBOX/XBOX360]

GUERRA AÉREA Una de las pocas cosas que nos faltaba por ver en un *Medal Of Honor*, las fuerzas aéreas.





EA Games da una nueva perspectiva sobre la 2ª Guerra Mundial con un sistema de juego que ofrece una libertad casi total

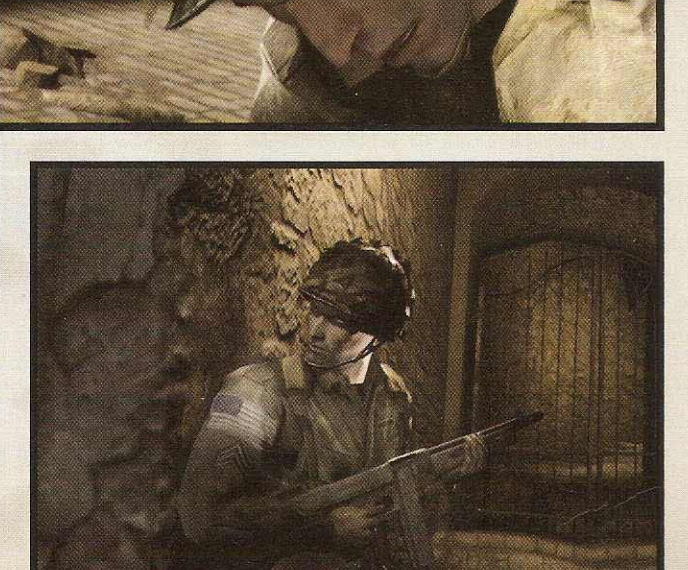


La próxima entrega de *Medal Of Honor* tendrá versiones para **Xbox**, **PlayStation 2**, **Xbox 360** y **PlayStation 3**. Pero sin duda, son las entregas para estas dos últimas las que más atención acapararán a finales de este año, cuando tiene previsto su desembarco ***Medal Of Honor Airborne***. Las posibilidades que ofrece su *hardware* van a hacer que la guerra parezca cosa de niños comparado con el grado de realismo que **EA Games** ha conseguido esta vez. La verdad es que las novedades que aporta a la franquicia no se limitan sólo al apartado gráfico. Ante la cada vez más exigente competencia entre los *shooters* en primera persona con la Segunda Guerra Mundial como trasfondo, **EA Games** ha hecho todo lo posible para regenerar su serie. ***Medal Of Honor Airborne*** te pondrá en la piel de un paracaidista de la 82ª División Aerotransportada de EEUU, Boyd Travers. A través de sus ojos vas a vivir las arriesgadas misiones que componen el juego. Desde la invasión de Sicilia que se conoció como *Operación Husky* hasta la *Operación* ▸

Soldado de Élite

Boyd Travers es el protagonista de este nuevo ***Medal Of Honor***. Es un paracaidista de la 82ª División de las *US Air Force*. Dentro de su completa equipación vas a encontrar armas reales y la posibilidad de modificarlas, tal y como hicieron los aliados.





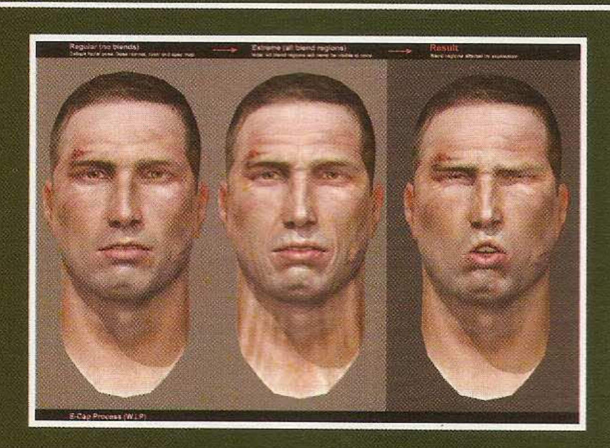
Europa desde el aire

Medal Of Honor Airborne intenta abarcar todas las operaciones aéreas que tuvieron lugar durante la Segunda Guerra Mundial en Europa. El juego comienza con la conquista de Sicilia, en lo que se denominó *Operación Husky* y seguirá en diferentes misiones hasta alcanzar la *Operación Varsity*. Esta última fue el preámbulo de la toma de Berlín y donde ésta entrega culminará tu carrera como paracaidista de las fuerzas aéreas aliadas.



Así se hizo Medal Of Honor

El *hardware* evoluciona y con él también la tecnología utilizada. En esta nueva entrega de *MOH* se usa el sistema de captura que reproduce fielmente la animación de un rostro humano, *U-Cap*, que fue utilizado en la segunda y tercera parte de *Matrix*. Aún así, el desarrollo también exige que los grafistas se empleen al máximo creando bocetos a mano para su posterior digitalización.

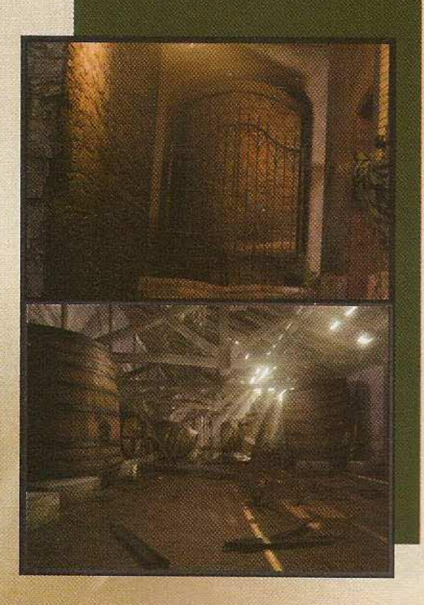






Entornos Abiertos

Los escenarios permiten aterrizar en cualquier parte, desde un tejado hasta el interior de un edificio después de hacer añicos una ventana. Todo dependerá del lugar del salto y de tu habilidad. Según caes podrás ver todos los objetivos que esconde cada misión.


El jugador controla todos los aspectos del salto, desde el interior del avión hasta el aterrizaje.

▶ *Varsity*, a las puertas de Berlín. El jugador controlará todos los aspectos del salto. Y dependiendo de la altura y lugar elegido podrá acceder a determinados lugares dentro del escenario. Prácticamente se puede comenzar desde donde se quiera porque los entornos son abiertos, no están sujetos al guión, pero no habrá ningún problema para localizar los objetivos de cada misión. En ***Medal Of Honor Airborne*** la Inteligencia Artificial también ha sufrido una gran mejora. Además de un sistema básico para controlar a los otros miembros del pelotón, durante el juego habrá soldados que vienen y van, sabiendo muy bien cuál es su función determinada. Otro aspecto por el que siempre ha destacado la franquicia es por su rigor histórico. En esta ocasión se ha llegado al punto de crear todo un sistema que permite modificar las armas de tu arsenal. Era algo muy habitual entre los soldados del Ejército Aliado, que llegaron a hacer auténticas maravillas para conseguir armas más fiables, rápidas y precisas. Por último, **EA Games** todavía no ha desvelado mucha información, pero asegura que en ***Medal Of Honor Airborne*** han tratado el tema de los vehículos como nunca antes lo habían hecho en la serie. Sin duda, será toda una sorpresa.


MANHATTAN YEAR 1978 LEFT LANE
MANHATTAN YEAR 2006 EXIT ONLY
DRIVER PARALLEL LINES™
CON LA COLABORACIÓN DE:
40 PRINCIPALES
POLICE
POLICE DEPARTMENT
PlayStation 2
DRIVER PARALLEL LINES
18+
EN 1978 PAGASTE POR TUS ERRORES.
EN 2006 OTROS LO HARÁN.
18+
www.pegi.info
PlayStation.2
WWW.ATARI.COM/DRIVER
WWW.ES.ATARI.COM
ATARI
© 2005 Gzdfg dlln. Software All rights reserved. Published and Marketed by Ddsfghjk. Gsgdfjkgb sdjklvb sdjklfbn and its logo are trademarks of Hdsfhjkvb sdkjhfb, in tGdsfgk sdf and other countries, and are used with permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

[XBOX360]

oto GP 0 0 6

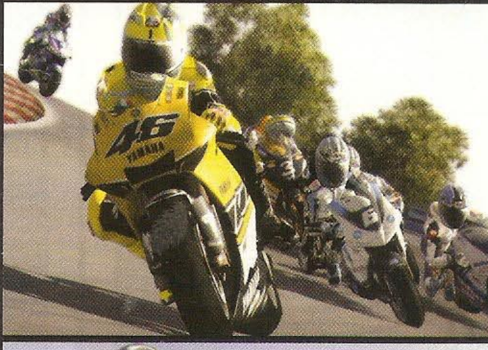
SUPERNENA

ALTA DEFINICIÓN
La potencia gráfica de 360 permite elevar la calidad del apartado gráfico hasta niveles nunca vistos

Después de tres exitosas entregas para la primera Xbox, los británicos Climax trasladan toda la emoción del motociclismo a 360

La temporada de motos acaba de comenzar, y si en el número pasado te contábamos los detalles de *Tourist Trophy*, este mes hemos viajado hasta las oficinas de los británicos **Climax** para adelantarte en rigurosa exclusiva cómo será el juego oficial de ***Moto GP*** para **Xbox 360**. Aunque las tres entregas anteriores (que vieron la luz en **Xbox**) ya habían corrido a cargo de este grupo de programación, el salto generacional ha supuesto todo un desafío a la vez que abría un mundo nuevo de posibilidades. De esta forma, los desarrolladores dicen sentirse muy orgullosos de los resultados obtenidos y prometen un simulador con un fotorrealismo sin precedentes haciendo mucho hincapié en su apartado técnico y especialmente en aspectos visuales como la animación de los pilotos, el detalle de los escenarios y los efectos dinámicos de luz. En cuanto a las licencias, el juego cuenta con todos los pilotos, motos y circuitos de las temporadas 2005 y 2006. Esto supone un total de 20 motos reales y 17 circuitos del *Grand Prix*, además de otros 17 incluidos en el modo *Extreme*. Este modo se incluyó por primera vez en la pasada edición de ***Moto GP*** y consiste en una serie de trazados

//Se trata del primer simulador del deporte de las dos ruedas para la nueva consola de Microsoft//





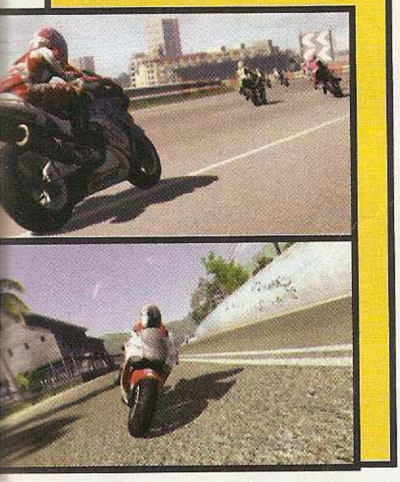


urbanos inspirados en ciudades reales. Por supuesto, los auténticos fanáticos de la competición de dos ruedas preferirán el modo Temporada que permite disputar todo el campeonato recorriendo cada uno de sus circuitos de principio a fin. Por otro lado está la posibilidad de personalizar tanto las motos como el aspecto de los motoristas. De esta forma, podrás modificar los colores, colocar vinilos de diferentes estilos o montar las llantas que más te gusten. Este juego fue uno de los primeros que se utilizó para ilustrar las posibilidades *On-line* de la nueva consola de **Microsoft** y, no en vano, porque una de las grandes bazas de este título reside en sus posibilidades Multijugador. Además de permitir que hasta cuatro jugadores se enfrenten simultáneamente a pantalla partida con una sola consola, conectándote a *Xbox Live* podrás disputar una carrera frente a otros 16 corredores de cualquier parte del mundo en modo GP y hasta 10 en modo *Extreme*. Por si esto fuera poco,

MODO EXTREME

Este modo de juego incluye 17 circuitos urbanos basados en ciudades reales y supone una alternativa al trazado de los Grandes Premios del Mundial. Entre estos 17 se ha incluido un nuevo circuito con respecto a la anterior entrega.







MODO GP

Este modo te permitirá disputar, carrera a carrera, cada uno de los Grandes Premios que componen las temporadas 2005 y 2006. En total se incluyen 17 trazados, 3 de ellos completamente nuevos.

FOTORREALISMO









DETALLES TÉCNICOS

Para recrear al detalle todos los elementos de la competición se han empleado 25.000 polígonos para cada moto y entre 10.000 y 15.000 para cada piloto. Además, cada moto suena como su correspondiente real.



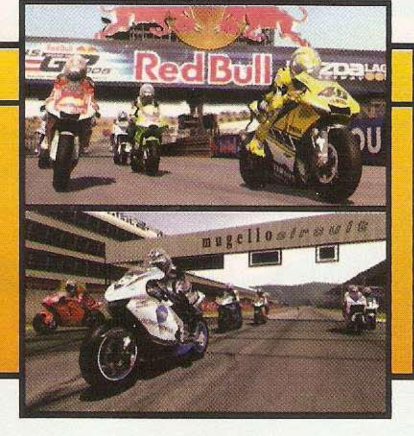


Para crear este juego se ha reconstruido completamente el motor gráfico con respecto a las anteriores entregas.







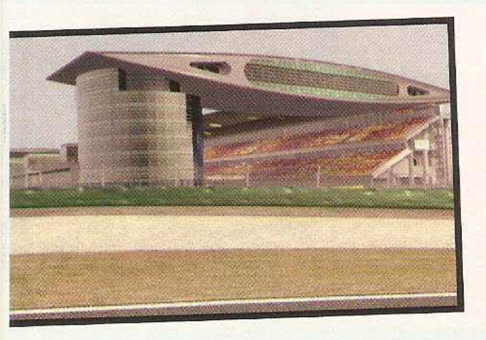


//Podrán enfrentarse hasta 16 jugadores mediante Xbox Live o 4 a pantalla partida//

dentro de las posibilidades *On-line* se incluyen también un modo Espectador y un modo Comentarista. Actualmente este título supera ya el noventa por ciento de su desarrollo y **THQ** ya ha anunciado que estará en las tiendas en el mes de junio, así que dentro de poco podremos comprobar si el resultado final en alta definición se corresponde con el que vemos en estas espectaculares imágenes y si el *frame rate* alcanza los 60 *fps* que nos han prometido sus programadores.









Tras años de frustración ante la negativa de Konami de traer el fenómeno Guitar Freaks a Occidente, los fans del rock están de

Red Octane y **Harmonix** tomaron «prestado» el concepto de *Guitar Freaks* y lo han convertido en uno de los mayores éxitos de ventas de las pasadas navidades en EE.UU. La fiebre promete extenderse a nuestro país a partir de mayo, cuando **Virgin Play** comience a distribuir ***Guitar Hero*** en España. Este simulador musical hará de ti un *Dios del Metal*, gracias a su mando especial (una reproducción a escala de una guitarra eléctrica *Gibson SG*) y la extraordinaria selección de canciones que ofrece. 30 versiones de grupos tan legendarios como *The Ramones*, *Motörhead*, *Deep Purple*, *Black Sabbath* o *Megadeth*. La mecánica es idéntica a la de *Guitar Freaks*. Deberás ir pulsando los cinco botones situados en el mástil al mismo tiempo que el botón de punteo de la caja de la *Gibson SG* a medida que vayan apareciendo las notas de colores en la pantalla. Si lo haces bien, el sonido será electrizante. Falla y desafinarás, causando la indignación de tu público. Comenzarás tocando en el sótano de una casa e irás labrándote una reputación hasta acabar abarrotando estadios. La impecable selección musical de ***Guitar Hero*** y su mecánica, mucho más fácil e intuitiva que la de *Guitar Freaks*, lo convierten en un sueño para los amantes del *rock*.







↑ LO MEJOR El mando (una reproducción de una *Gibson SG*), su accesible curva de dificultad y la selección musical.

↓ LO PEOR ¿Por qué no se han incluido versiones de grupos tan guitarreros como *AC/DC* o *Guns & Roses*?

➡ NÉMESIS

GUITAR HERO VS

DRUMMANIA

Desde la tercera entrega de *GF*, el juego ha ido unido al divertido *DrumMania*. El único simulador musical de batería existente. Si eres bueno en esto, podrías tocar una batería de verdad.





Algunas de las canciones incluyen videos musicales, al estilo BeatMania IIDX.



GRUPOS JAPONESES

Una de las razones de peso por las que la saga de **Konami** nunca ha llegado a Occidente, es la música que incluye. Composiciones de **Konami** (muy buenas) y los temas de moda en el panorama *J-Pop* echarían para atrás a los imitadores de Jimmy Hendrix o Randy Rhoads.

enhorabuena: Guitar Hero sí llegará a España. Os enseñamos la última sensación musical para PS2 y su rival, sólo disponible en Japón.





Para convertirte en un as de la guitarra debes pulsar los botones de la Gibson en el orden en que van apareciendo en pantalla. Parece sencillo, pero a partir del nivel normal la dificultad comienza a ser endiablada.

TRÉMOLO

Otra gran innovación respecto a *Guitar Freaks* ha sido la incorporación de una palanca en la caja de la *Gibson SG*, a semejanza de las guitarras reales, conocida como *trémolo* o *whammy bar*. Con ella podrás distorsionar las notas largas al más puro estilo Jimmy Hendrix. Por cierto, la *Gibson*, al igual que la guitarra de **Konami**, tiene un sensor que detecta cuando levantas el mástil. Hazlo cuando la barra azul esté llena y multiplicarás tus puntos.





LA TIENDA

Con el dinero recaudado en las actuaciones podrás adquirir nuevos modelos de guitarras *Gibson* (la *Explorer*, la *Flying V*), más canciones y dos personajes extra.



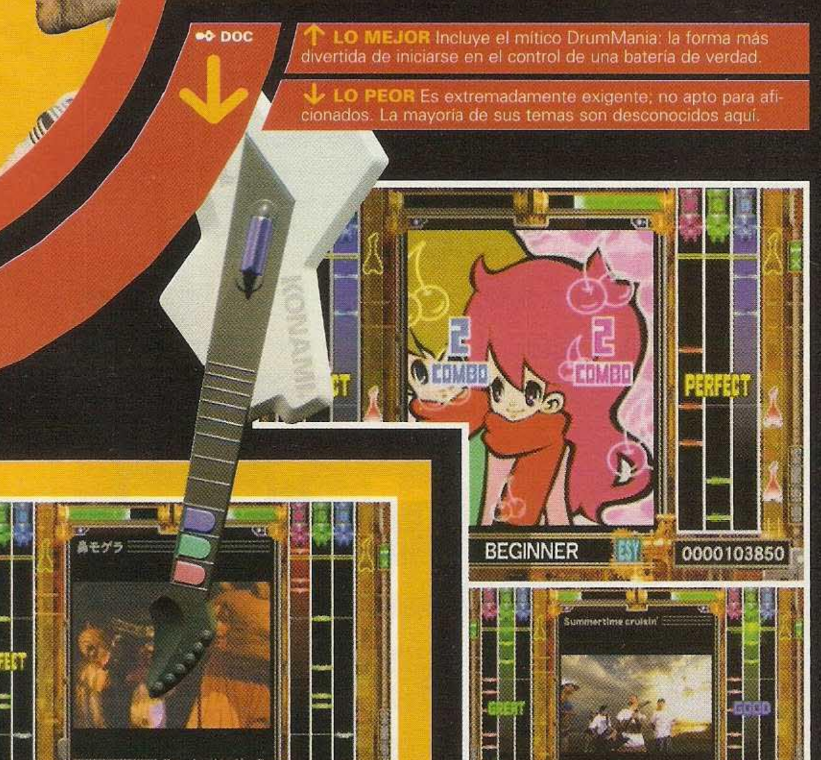


GUITAR FREAKS V

DOC

LO MEJOR Incluye el mítico DrumMania: la forma más divertida de iniciarse en el control de una batería de verdad.

LO PEOR Es extremadamente exigente; no apto para aficionados. La mayoría de sus temas son desconocidos aquí.



Más de cuatro años han pasado desde la última versión de *Guitar Freaks* para **PlayStation 2**, y los aficionados al primer y, hasta hace poco, único simulador musical de guitarra de la historia, estábamos ansiosos por ver la nueva entrega de la saga de **Konami**, que al igual que la tercera y cuarta edición, incluye el juego *DrumMania*. Como de costumbre y, después de 13 entregas en los salones recreativos japoneses, la dificultad que presenta cada canción del juego no es ni mucho menos apta para jugadores no iniciados. Para añadir dificultad al asunto, la gran mayoría de las canciones (de esta nueva edición se salvan tres o cuatro), son o bien composiciones de **Konami** (con el genial Jimmy Weckl a la cabeza) o grandes éxitos del *J-Pop* que sólo conocen los jugones nipones o los más *freaks* del panorama lúdico Occidental. En algunas de las canciones se han incluido los vídeos musicales originales, al igual que en las últimas entregas de *BeatMania IIDX*. Lo mejor de ***Guitar Freaks & DrumMania V*** es, sin duda alguna, la posibilidad de tocar la mayoría de las canciones con un bajo en lugar de una guitarra y, sobre todo, el modo Multijugador para un máximo de tres jugadores (modo *Session*), en el que la armonía entre los tres jugadores será esencial para completar cada uno de los niveles. Desconocemos si, ahora, con la aparición de *Guitar Hero* (y el éxito que ha supuesto en EE.UU.), **Konami** piensa lanzar en Occidente una versión de su simulador musical con temas conocidos por los jugadores europeos y americanos, pero sería una grandísima reacción.

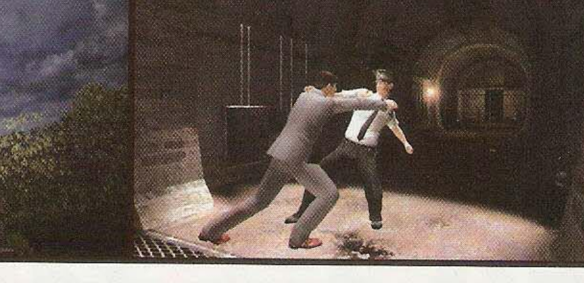
Todo un gran bestseller. Más de 45 millones de ejemplares han sido vendidos en todo el mundo, ahora llega su adaptación al cine y este apasionante videojuego

[PS2 - XBOX]

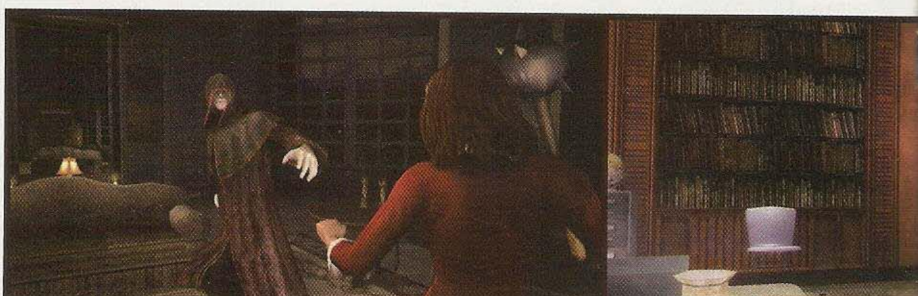
EL CÓDIGO DA VINCI

ANNA





La acción tiene cabida en el juego pues, a diferencia del libro, Langdom se verá las caras con la policía.



El Priorato de Sión, *La Última Cena, La Gioconda*... Ahora serás tú quien te enfrentes a los secretos del Santo Grial para descubrir toda la verdad. Desde el *Louvre*, a la Mansión de Sauniere, hasta llegar a la capilla de *Rosslyn*. Todos y cada uno de los lugares que aparecen en la novela de Dan Brown están en el juego, e incluso se han recreado áreas inéditas con el fin de que el usuario pueda visitar lugares que no han sido narrados por el autor, como la posibilidad de explorar minuciosamente la Iglesia *Saint Sulpice*. Así, deberás ayudar a Robert Langdom y Sophie Neveu a resolver los enigmas que se presenten, pues tendrás que controlar a ambos personajes (en ocasiones deberán trabajar en equipo) para poder progresar. Cada uno posee habilidades y cualidades diferentes, propias de sus profesiones: Neveu es criptóloga y Langdom historiador. Todo ello hace que ***El Código Da Vinci*** reúna los ingredientes perfectos que harán que te mantengas pegado a él: suspense, acción, aventura, resolución de *puzzles*... Y encima te permite vivir cada una de las páginas del libro, ya que sigue fielmente el hilo argumental de la novela. El asesinato de Jacques Sauniere, el último Gran Maestre de una Sociedad Secreta, te llevará de una clave a otra, descifrando mensajes ocultos en los más famosos cuadros de Da Vinci y en las paredes de antiguas catedrales. Un rompecabezas que deberás resolver cuanto antes, ya que las autoridades francesas van en tu busca y captura, y una poderosa organización católica hará todo lo imposible por evitar que el «gran secreto» salga a la luz.

TRAS LA PISTA

Como en la novela, pero ahora no será Dan Brown quien te dé las pistas «mascaditas», sino que serás tú mismo quien tengas que descifrarlas solucionando los rompecabezas que se te presenten. En este caso, como en cualquier *puzzle*, deberás unir correctamente las partes de un lienzo.

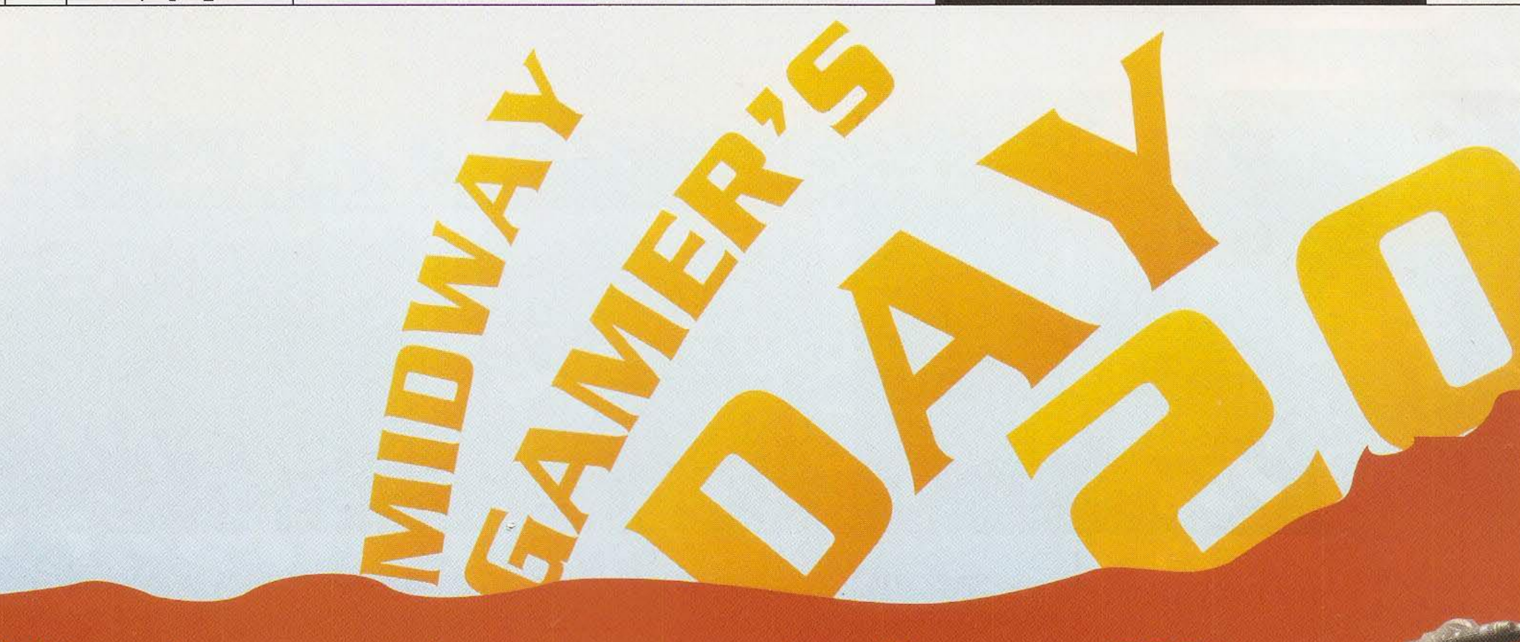


LANGDOM Y NEVEU

A lo largo de la aventura podrás controlar a ambos personajes. Poseen cualidades diferentes







MIDWAY GAMER'S DAY 2.0

Midway ha preparado a conciencia el catálogo para 2006. Nuestro enviado especial, Gradius, asistió a la presentación que realizó la compañía de sus nuevos productos en la ciudad de los Oscar: Los Ángeles

R. DREAMER (ENVIADO ESPECIAL: GRADIUS)

UNREAL TOURNAMENT 2007 [PS3-XBOX 360]

En el pasado *E3* fue uno de los juegos más impresionantes presentados. Gracias al *engine 3D Unreal 3.0*, va a ser uno de los títulos Multijugador más deseados por los usuarios de **Xbox 360** y **PlayStation 3**. Además del impresionante alarde gráfico, ***Unreal Tournament 2007*** dispone de nuevos modos de juego como *Conquest*, basado en el combate con vehículos, junto a los clásicos *Deathmatch*, *Team Deathmatch*, etc. También podrás dar órdenes a humanos y personajes controlados por IA con el nuevo sistema de voz. Vuelve el rey de los *shooters On-line*.







STRANGLEHOLD

El plato fuerte del *Gamer's Day* fue el título dirigido por John Woo y protagonizado por el actor Chow-Yun-Fat (Tigre y Dragón, El Monje), ***Stranglehold***. El juego, para **Xbox 360** y **PlayStation 3**, transcurre en las ciudades de Chicago y Hong Kong. El potentísimo motor gráfico,





06 HOLLYWOOD

NUEVOS VEHÍCULOS
Dentro de las novedades que presenta *UT2007*, destaca la incorporación de vehículos, incluso en un nuevo modo de juego.

EN DESARROLLO

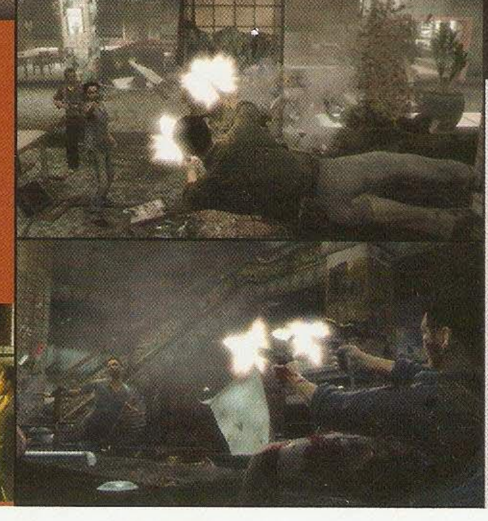
El grado de detalle alcanzado por el juego para la creación de nuevos personajes y letales vehículos como el *Paladin* o el *SPMA* ha requerido un laborioso proceso de trabajo.

[PS3-XBOX 360]

una versión de *Unreal 3.0* con la física de *Havok*, recrea escenarios y personajes con realismo inusitado. La acción está garantizada, al estilo *Max Payne*, y el entorno expuesto al plomo de tus balas. Además de John Woo y Chow-Yun-Fat, el juego contará con más actores de renombre.







TEQUILA TIME

El bullet *time* de ***Stranglehold*** se llama *Tequila* (como el protagonista). Durante el *Tequila Time* el tiempo se ralentiza, ayudándote a apuntar con mayor precisión y a disparar. Aunque también es una buena forma de esquivar balas a lo *Matrix*. Es sin duda, uno de los efectos más espectaculares del juego a pesar de que no suponga una novedad en este género.

SPY HUNTER NOWHERE TO RUN [PS2]

Terminal Reality opta por cambiar la forma de jugar en *Spy Hunter*: por primera vez será posible bajarse del mítico vehículo, el *Interceptor* y realizar intensas misiones a pie de la mano de *The Rock* (*El Rey Escorpión, Doom*). El mismo actor que va a protagonizar el *film* basado en la franquicia este verano. En ***Spy Hunter: Nowhere To Run*** vas a encontrar que el vehículo de espionaje más sofisticado, *Interceptor*, puede convertirse en una lancha si entra en agua, o en una moto si la situación así lo requiere. Aprovechando las técnicas de *wrestling* de *The Rock*, las misiones a pie (como un 50% del juego) te sumergirán en intensas peleas. Saldrá a la venta coincidiendo con el estreno mundial de la película en verano.


El actor y ex-luchador de wrestling, The Rock, interpreta al protagonista del juego, el espía Alex Decker.



NBA BALLERS [PS2-PSP]





NBA Ballers Rebound, la versión para PSP, contará con un modo Wi-Fi para dos jugadores.

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON [PS2-XBOX]

La franquicia de lucha más oscura regresa al panorama actual. **Midway** ha realizado una serie de cambios para remozar su producto, pero manteniendo su esencia más sangrienta. El grado de personalización de este nuevo capítulo de *Mortal Kombat* es increíble. Si los 60 personajes que pone a tu disposición no son suficientes, todavía puedes crear uno a tu gusto. Y si esto no te parece suficiente, también podrás crear tu propio *fatality*, sin duda una de las señas de identidad de la saga desde que naciera.









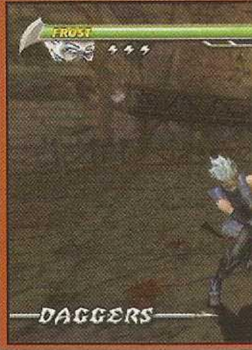


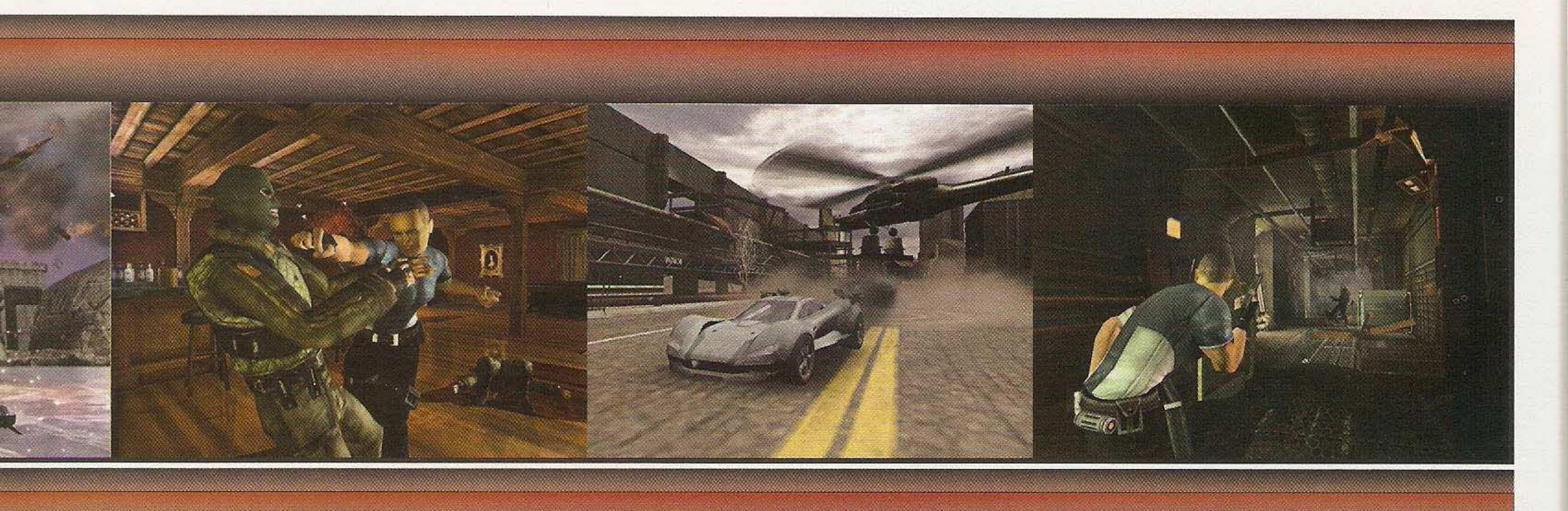
MORTAL KOMBAT UNCHAINED [PSP]

Los títulos de lucha comienzan a desembarcar poco a poco en **PlayStation Portable**. El último en llegar es ***Mortal Kombat Unchained***, con todos los golpes especiales, *fatalities* y movimientos que convirtieron a este juego en uno de los más sangrientos de toda la historia. En esta versión exclusiva podrás encontrar 6 personajes totalmente nuevos. El grupo de desarrollo **Climax** es el encargado de realizar esta conversión. Junto a un gran surtido de minijuegos, se ha dispuesto un modo de lucha *Wi-Fi* con otro jugador.









Midway saca el baloncesto a las calles. Durante la final de la NBA tendrás que recorrer diferentes barrios de Los Ángeles para crearte un nombre y fichar por uno de los equipos de la mejor liga del mundo. ***NBA Ballers Phenom*** (**PS2** y **Xbox**) y *Rebound* (**PSP**), te permitirá formar equipo con un estrella de la NBA, incluido Pau Gasol, en frenéticos partidos 2 contra 2. También hay minijuegos y misiones alternativas, como hacer fotos de la ciudad, o la posibilidad de decorar tu residencia construyendo tu propia cancha para entrenar y batir a tus adversarios.

LUCHA WI-FI

Entre el contenido exclusivo para la versión de **PSP**, hay un modo *Wi-Fi* para 2 jugadores

Género > **Conducción** Formato > **DVD-ROM**
Compañía > **Virgin Play**
Programador > **Milestone** País > **Italia**

Evolution GT

Los creadores de S.C.A.R. presentan su apuesta definitiva por la simulación.

PlayStation 2 puede presumir de tener el catálogo de juegos de conducción más completo y con más calidad de la historia de las consolas, tanto en lo que se refiere a *Arcades* como a simuladores. En esta última vertiente se encuadra la última apuesta de los italianos de **Milestone**, que llevan ya diez años programando juegos de este género. Tras las originales propuestas de *Racing Evoluzione* para **Xbox** y *S.C.A.R.* para **PS2** llega ahora éste ***Evolution GT***, que pretende plantarle cara al mismísimo *Gran Turismo 4*. Para empezar cuenta con 35 vehículos reales de las principales marcas europeas, como *Renault, Audi, Mercedes, Opel, TVR, Seat* o *Pagani*. Todos ellos cuentan además con daños en su carrocería que también influirán en el comportamiento de los mismos. En cuanto a los circuitos, se recogen 28 localizaciones reales, desde Laguna Seca a Barcelona, pasando por Donington Park o Albacete. Pero sin duda el apartado que diferencia a este título del resto de competidores es la posibilidad de encarnar a un piloto hasta sus últimas consecuencias. De esta manera, podrás ir mejorando las posibilidades del mismo (concentración, agresividad, capacidad para adelantar...) a medida que ganes experiencia en las carreras, como si de un juego de *rol* se tratara. También podréis comprar todo tipo de equipamiento (guantes, cascos) para mejorar estas estadísticas. A pesar de que el control de los vehículos es muy riguroso, se han incluido algunas maniobras no demasiado realistas pero muy eficaces, como la posibilidad de regresar en el tiempo unos segundos para corregir errores o intimidar al contrario hasta desconcentrarle. DANI3PO

//Podrás convertirte en un piloto de carreras hasta las últimas consecuencias//



El nivel gráfico que presenta el juego poco tiene que envidiarle a los grandes clásicos del género.

Modo Carrera

La modalidad principal del juego te pondrá en la piel de un piloto novato. Al principio tendrás que crearlo definiendo su aspecto exterior y sus capacidades en diferentes apartados. Luego deberás asignarle un equipo (que también modificará sus cualidades) y más tarde, con los puntos de experiencia que vayas consiguiendo, mejorar sus estadísticas.

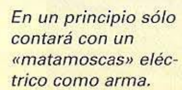


MOTORIZADO
Como su amigo Jak, Daxter podrá conducir estos vehículos para moverse por la ciudad y superar ciertas misiones









En un principio sólo contará con un «matamoscas» eléctrico como arma.



Género > **Plataformas** Formato > **UMD** Compañía > **Sony C.E.**
Programador > **Ready At Dawn** País > **EE.UU.**

Daxter

La comadreja de Naughty Dog deja a su compañero Jak para protagonizar uno de los mejores juegos de plataformas y de PSP

Ser amante de los plataformas hoy en día es frustrante. El delirio de las compañías de programación por abarcar el mayor número de géneros en un mismo título ha acabado con la reputación y carisma de sagas tan emblemáticas como *Jak And Daxter* y *Ratchet & Clank*. Pero menos mal que todavía quedan lúcidos desarrolladores que han tenido el valor de reconducir este género en extinción hacia los orígenes de la jugabilidad, basados en la sencillez y variedad. Así, **Ready at Dawn** ha obviado los progresos que **Naughty Dog** realizó en la mecánica de juego de *J&D* para crear un adictivo título de plataformas protagonizado por el compañero de Jak. Es decir, controlarás a Daxter y los desafíos a los que te enfrentarás son más parecidos a los de la primera entrega, *El Legado De Los Precursores*, que a los de *Jak X*. Nada de armas ultrasónicas con mejoras y nada de duelos a lo *shoot'em-up*. En Daxter deberás superar pruebas donde la destreza con el control del mando y el ingenio son las herramientas fundamentales. Además, hay minijuegos que... ¡son la bomba! Daxter disfrazado de Indiana Jones, y de Neo para hacer frente a los Sres. Smith parodiando la mítica secuencia de *Matrix Reloaded*. Y, aunque aún hay que ver la versión final, en cuanto a calidad gráfica todo apunta a que será uno de los mejores títulos de **PSP**: *engine* fluido, no hay pantallas de carga... ANNA

NINTENDO DS™

LANZAMIENTO 31 De Marzo

R.I.P. PLAYER 2 JILL VALENTINE

R.I.P. PLAYER 1 CHRIS REDFIELD

R.I.P. PLAYER 3 REBECCA CHAMBERS

R.I.P. PLAYER 4 ALBERT WESKER

RESIDENT EVIL™ Deadly Silence

RESIDENT EVIL
PARA CUATRO JUGADORES
UN JUEGO DE MUERTE





DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR A RESIDENT EVIL

Prepárate, es el momento de retar a otros cazadores de zombis en sus dos modalidades:

Modo Versus: 4 jugadores compiten para terminar la fase antes que sus oponentes, acabando con más zombis que los contarios, incluso dificultándose las cosas.

Modo Cooperación: imagínate a cuatro jugadores compartiendo la misma barra de vida. Ahora, la cooperación es fundamental y debes facilitar el camino a tus compañeros.

Toda una sensación, pero hay más: utiliza tu cuchillo a través la pantalla táctil para acabar con todo zombi que se te ponga por delante, o la pantalla superior para ver dónde estáis tú o tus aliados en todo momento. Si quieres miedo, lo vas a tener.

3D



www.capcom-europe.com








AMBIENTE CLÁSICO Las distintas fases del juego están decoradas con personajes y escenas procedentes de juegos clásicos de Nintendo.

Aunque la pantalla táctil no ha sido del todo bien aprovechada, los nuevos modos aportan frescura y originalidad al Tetris clásico.



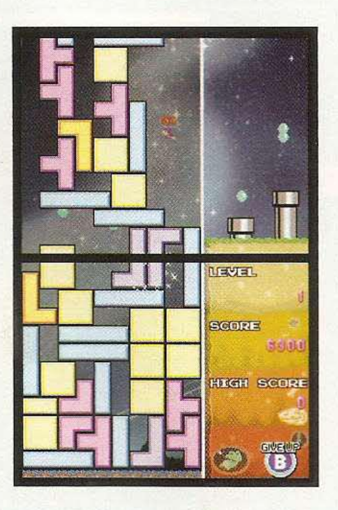


Género > **Puzzle** Formato > **Cartucho** Compañía > **Nintendo**
Programador > **Nintendo** País > **Japón**

Tetris DS

Encaje tetriminos para formar líneas que desaparecen. ¿Dicho así no te suena?

La palabra «clásico» se aplica en ocasiones con excesiva ligereza. Sin embargo, el *Tetris* merece el adjetivo con total justicia: responsable de los primeros tiempos de gloria portátil de **Nintendo**, vuelve al formato que lo convirtió en un fenómeno de masas, con pequeñas novedades para aprovechar las capacidades táctiles de la **DS**. Quizás la más importante sea la posibilidad de establecer una rotación, controlada con los gatillos L y R, entre las piezas que están en espera para aparecer en pantalla, lo que varía el método de juego del *Tetris* clásico e introduce una nueva variable estratégica. Los modos de juego menos clásicos hacen un uso discreto y no siempre logrado de la pantalla táctil, aunque en determinados casos da como resultado experimentos tan jugosos y demoledores como el extraño modo *Catch* o el frenético modo *Push*. Y, en fin, el modo Multijugador, con hasta diez jugadores compitiendo con una sola tarjeta o cuatro por conexión *Wi-Fi* aseguran que *Tetris* volverá a convertirse en un título imprescindible en el panorama portátil. **JOHN TONES**



//Tetris DS posibilita jugar partidas de hasta diez personas con una tarjeta//

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM y UMD Compañía > Eidos Programador > Crystal Dynamics País > Estados Unidos



ARQUEÓLOGA DE BOLSILLO La versión para la portátil de **Sony** será prácticamente un calco de la de **PS2**, aunque contará con alicientes exclusivos.

Tomb Raider Legend

Lara vuelve a la carga, y esta vez no hará prisioneros

Intentar resucitar a un mito viviente de la talla de Lara Croft no es tarea fácil, y más aún cuando en su ausencia, multitud de rivales aventajados (léase *Prince Of Persia* y demás) han intentado usurpar su trono. Sin embargo, con una versión prácticamente final del juego entre nuestras manos, y a pesar de que aún es pronto para ofrecerte la valoración definitiva, podemos decirte sin miedo a equivocarnos que lo que te encontrarás cuando vayas a la tienda será el mejor *Tomb Raider* de toda la saga. Una historia mucho más clásica y menos ambiciosa que la de *El Ángel De La Oscuridad* (quizás el aspecto más flojo del juego) es una mera excusa para ofrecer un festival de acrobacias, disparos y poder femenino. Y es que ver cómo Lara despacha, ya sea con su viperina lengua o sus letales pistolas a un enemigo (varón) tras otro, es algo que reconforta increíblemente. Y más aún cuando te encuentres con la mejor animación nunca vista en un juego de estas características, que hace que el personaje principal parezca salirse de la pantalla. Los nuevos niveles visitados, como el templo de Ghana (África) ofrecen un reto tan elaborado como fácil de seguir, dejando de lado las masto-

//La cuidada animación de Lara Croft hará que resulte más realista y «viva» que nunca//

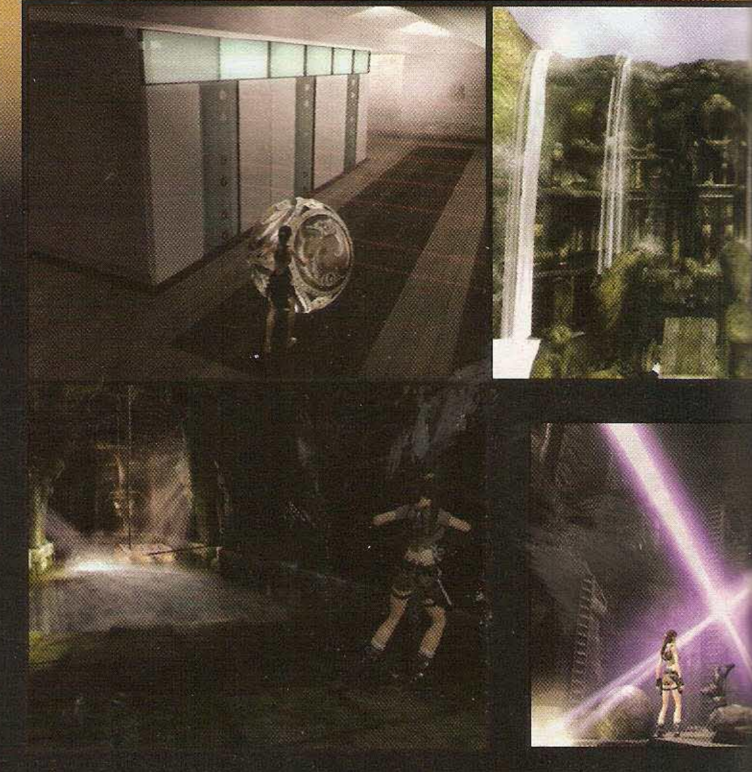


De vez en cuando Lara deberá subirse a su moto Ducati para llegar a tiempo a alguna de sus citas. Ni en éstas ocasiones los malos la dejarán tranquila.



LARA EN 360

La alta definición le sienta fenomenal a Lara. La versión para **Xbox 360** aparecerá también en abril



dónticas complicaciones de anteriores capítulos. Ya no es necesario recorrer el nivel de cabo a rabo para encontrar la palanca que falta; ahora todo está presentado de una forma mucho más natural y creíble. Además, los entornos son mucho más realistas y ofrecen multitud de oportunidades para que Lara aproveche su nuevo equipamiento, como el garfio magnético y los prismáticos «inteligentes». Otro de los aspectos muy mejorados es la física de los objetos, que ahora representa un papel fundamental en muchos de los *puzzles*. Si a esto le añades los intensos encuentros con los enemigos (en los que podrás efectuar todo tipo de movimientos de ataque de lo más espectacular) y las escenas de conducción a los mandos de su Ducati, queda como resultado un juego que volverá a abanderar su generación en este nuevo milenio. Puede que Lara haya perdido algo de la gloria que un día tuvo, pero a buen seguro que si sigue así, volverá a recuperarla con creces. **LAST MONKEY**

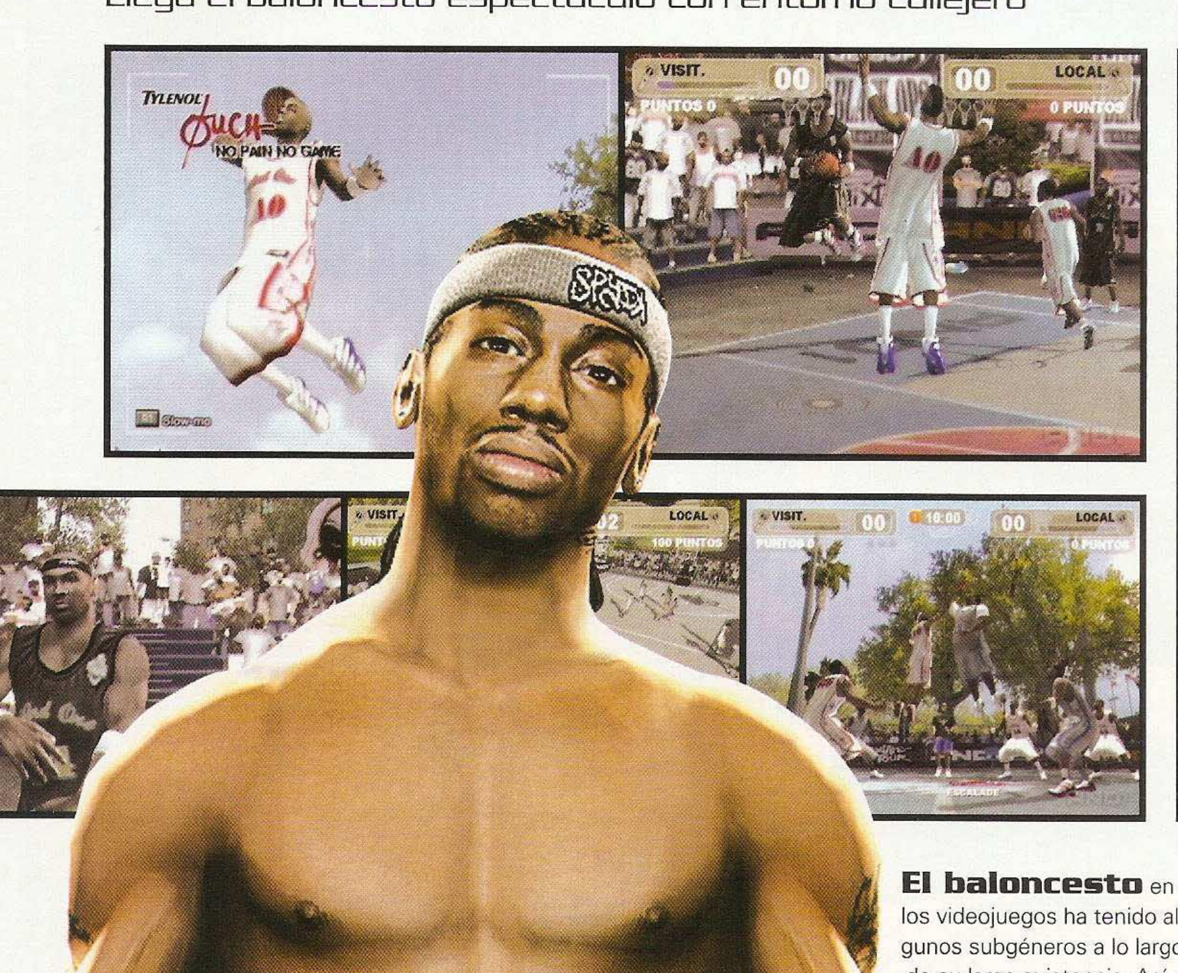




Género > **Deportivo** Formato > **DVD-ROM**
Compañía > **Black Ops** Programador > **Ubisoft** País > **EEUU**

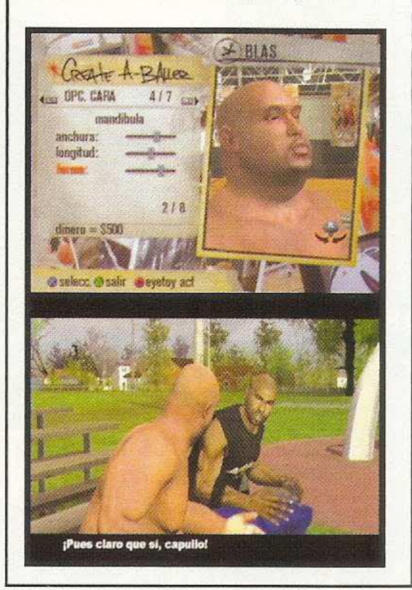
And 1 Streetball

Llega el baloncesto espectáculo con entorno callejero



Opciones

Entre las múltiples opciones hay que destacar un modo Historia y la posibilidad de reproducir caras mediante la cámara *EyeToy*.



El baloncesto en los videojuegos ha tenido algunos subgéneros a lo largo de su larga existencia. Así, el número de jugadores en cancha, los escenarios y la mayor o menor espectacularidad en función del concepto *Arcade*, han sido los elementos que han servido como criterio para clasificar los diferentes títulos. Teniendo en cuenta estos aspectos ***AND1 Streetball*** permite elegir el número de jugadores por equipo y si los partidos se disputan en una canasta o a cancha completa. En cuanto a los escenarios se inclina por entornos callejeros, en su mayor parte urbanos, recogiendo una amplia variedad de posibles alternativas. En lo que respecta a la jugabilidad, **Ubi Soft** se ha inclinado claramente por la concepción *Arcade*, como queda claro con la impunidad de todo tipo de faltas y con los saltos, *mates*, controles y malabarismos realizados por los jugadores. ***AND1 Streetball*** es novedoso en la no inclusión de jugadores de la NBA, rompiendo así el tradicional binomio entre la liga Norteamericana y los videojuegos dedicados al baloncesto. No obstante, los jugadores son reales, aunque en España se trate de auténticos desconocidos. Con todo ello estamos ante un programa cuyo competidor más claro es la saga de **Electronic Arts**, *NBA Street*. CHIP&CE

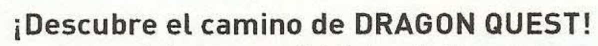
//No se puede contar con Pau Gasol y compañía//

Del creador de Bola de Dragón®

UN INMENSO MUNDO...

...POR DESCUBRIR

Entra en el increíble mundo de DRAGON QUEST, lleno de pueblos repletos de vida, enormes espacios abiertos por los que explorar libremente y traicioneras mazmorras. Mientras los monstruos te pisan los talones, aprende increíbles hechizos y habilidades que te ayudarán en tu misión de anular la maléfica maldición que pesa sobre el reino de Trodain. Maravíllate con el espectacular diseño de personajes llevado a cabo por el legendario Akira Toriyama (creador de Bola de Dragón®) e introdúcete en una historia donde te esperan un montón de recompensas y misiones secundarias.



A la venta el 12 de abril





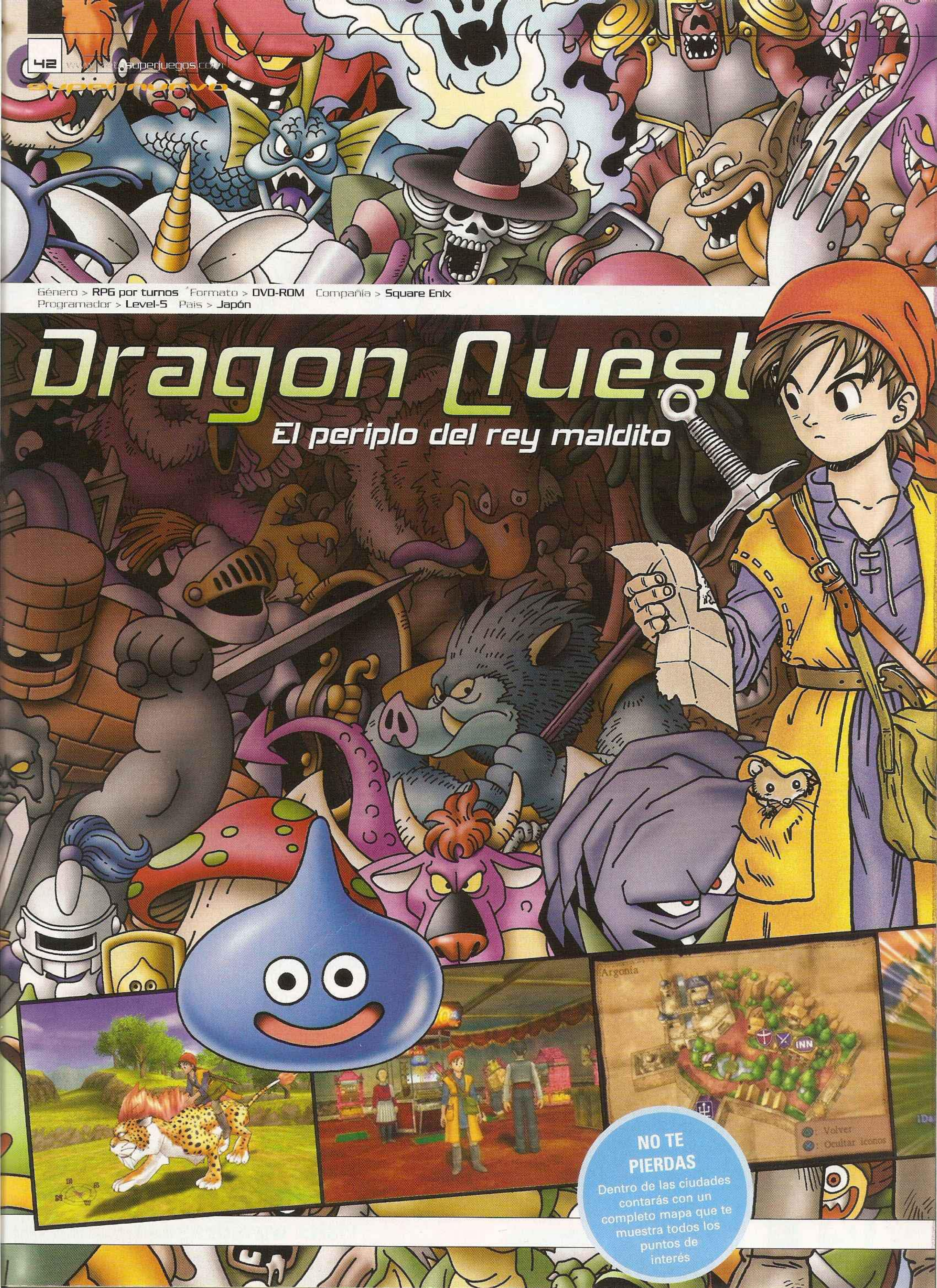


SQUARE ENIX.

Visita www.dragonquest.eu.com

Género > RPG por turnos Formato > DVD-ROM Compañía > Square Enix
Programador > Level-5 País > Japón

Dragon Quest
El periplo del rey maldito



NO TE PIERDAS
Dentro de las ciudades contarás con un completo mapa que te muestra todos los puntos de interés

ARENA DE LOS MONSTRUOS
En este lugar los enemigos que vayas encontrando y que se unan a ti podrán batirse en duelo contra los liderados por otros personajes.

El castillo de Trodian es donde dan comienzo las historias de Dragon Quest. Entre sus muros se desata la tragedia cuando ataca el malvado bufón que convierte al rey en... otra cosa.

El mágico mundo de Yuji Horii y Akira Toriyama abre sus puertas a todos los usuarios europeos

Parece que fue ayer cuando *Dragon Quest VIII* hizo acto de presencia en Japón, batiendo todos los *records* conocidos en cuanto a cifras de ventas para **PlayStation 2**. Pero hace casi año y medio, lo que podría parecer demasiado tiempo para cualquier otro juego. Sin embargo, tras pasar un gran número de horas con la versión final en castellano, podemos decir que no ha perdido ni un ápice de su encanto, de esa prodigiosa narrativa que sólo **Square Enix** sabe imprimir a sus obras. Cada uno de los apartados de ***Dragon Quest*** refleja esta pasión por la perfección. El apartado gráfico, por ejemplo, lejos de quedarse obsoleto, deslumbra como el primer día. El uso de la técnica *cel shading* de la que son expertos los programadores de **Level 5** alcanza sus mayores cotas aquí. Cada uno de los personajes es completamente diferente al otro, y parte de que esta personalidad viene dada por su aspecto. Aunque, eso sí, los observadores más hábiles podrán encontrar más de una referencia a *Dragon Ball*, pues ambos son obra del mismo dibujante. Además, el mundo que rodea a estos personajes es sin duda uno de los más grandes que se hayan visto en el género, con gigantescas explanadas de terreno hasta donde la vista alcanza, puentes, valles, cuevas y ciudades, todos ellos presentados sin una sola carga mientras exploras el exterior. Primero podrás hacerlo a pie, pero más adelante contarás con medios de locomoción más rápidos como barcos y animales. Como un grupo de feriantes sin patria, el grupo de héroes recorrerá este universo sin un atisbo de incertidumbre, pues a pesar de lo vasto del terreno en todo momento tendrás muy claro cuál ha de ser tu siguiente paso (otra cosa será si quieres darlo o prefieres explorar a tu antojo). El día y la noche también se suceden en el mundo de ***DQ***, cambiando radicalmente la presencia y la fuerza de los enemigos. ➜ LAST MONKEY

//Los personajes más memorables en el mundo más grande//



El protagonista del juego podrá intentar intimidar a los enemigos para que sean incapaces de moverse durante el combate y así ganar algo de ventaja.

Género > Plataformas Formato > DVD ROM-UMD
Compañía > Sega Programador > Traveller's Tales País > Estados Unidos

Super Monkey Ball Adventure

Una vuelta de tuerca para los monos de Sega

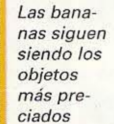
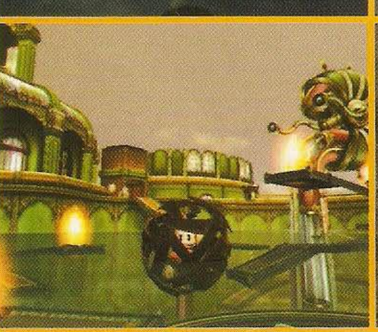
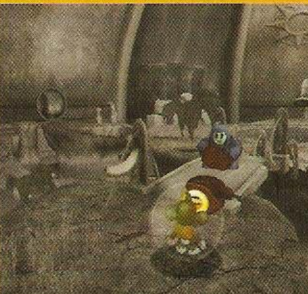
Muchas cosas han cambiado en esta nueva entrega de las andanzas de los monos más *cutes* de la historia de los videojuegos. La primera es el grupo de programación. Los creadores de la saga, **Amusement Vision** (un estudio interno de **Sega**) han dejado paso a los veteranos de **Traveller's Tales**, un grupo de contrastada solvencia pero que nunca ha alcanzado con sus producciones el nivel de los más grandes del sector. Su distinto punto de vista ha dado como resultado un juego bastante distinto. Si antes todo se basaba en una serie de pequeños niveles con principio y fin por los que guiar al mono encerrado dentro de la cápsula, ahora la cosa consiste en un desarrollo mucho más convencional. Un gran mundo abierto será el escenario de las andanzas de Aiai, Meemee y compañía. Eso sí, la mecánica será idéntica, ya que el peculiar sistema de control se ha modificado. De esta manera, tendrás que resolver multitud de misiones, relacionarte con los extravagantes personajes que encontrarás y completar los *puzzles* que se te propongan. Todo esto pretende crear una experiencia de juego más profunda y alejarse del *Arcade* directo que proponían las anteriores entregas. Los que lo añoren, sin embargo, también lo encontrarán aquí.

LAST MONKEY

//El desarrollo se acerca a una aventura de plataformas//

LIBERTAD TOTAL
Podrás recorrer a tu antojo los distintos reinos que componen el juego, aunque siempre rodando



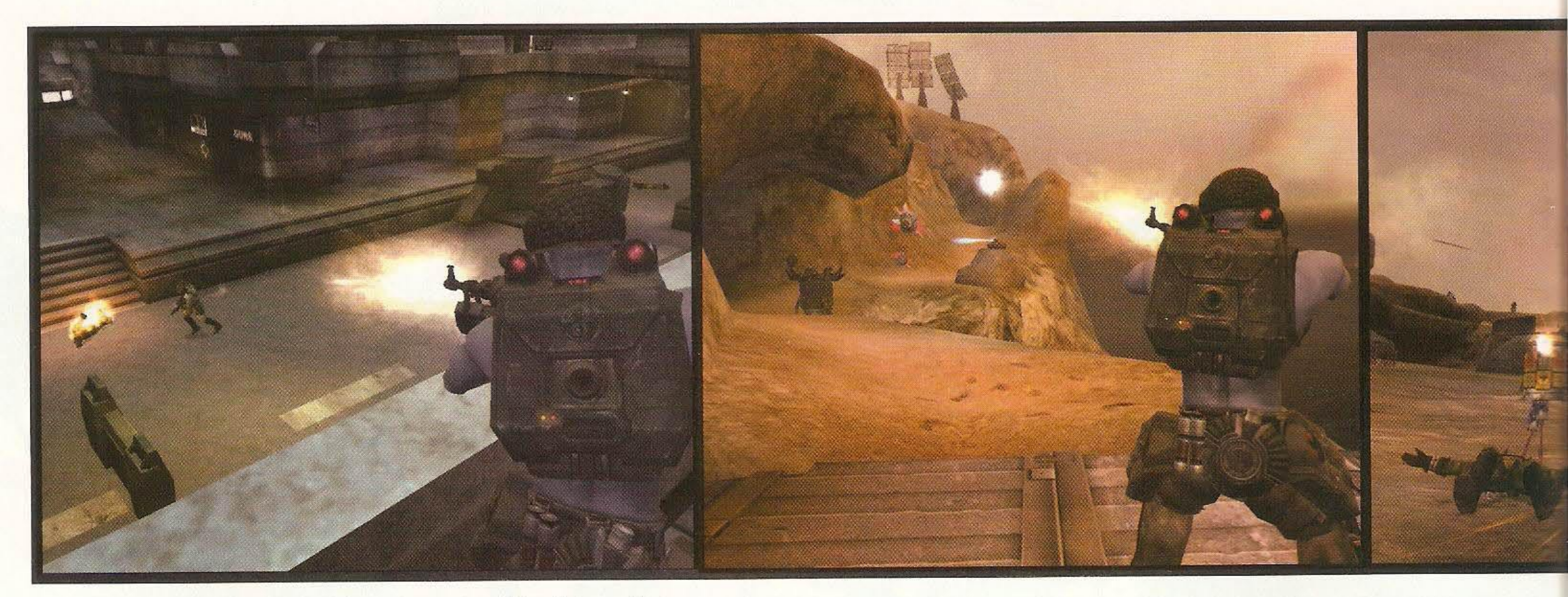






Las bananas siguen siendo los objetos más preciados



De los productores del fenómeno nintendogs
3+
www.pegi.info
PEDRO DICE: Tu pueblo no está mal, pero el sábado que viene, toca en el mio.
MARIA DICE: ¡Vale tio!. Por cierto, ¿te he contado lo de la profe de mates?: es clavada a Britney Spears.
Welcome to Animal Crossing Wild World
ANIMAL CROSSING ES OTRO MUNDO
CREA EL TUYO Y COMPÁRTELO CON EL MODO WI-FI
ANIMAL CROSSING PARA NINTENDO DS
Crea un nuevo mundo como más te guste y juégalo en grupo gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo, mientras chateas con tus amigos.
Vive una segunda vida como y con quien quieras, donde las reglas las pones tú. Si quieres conocer mundos, salta de comunidad en comunidad con Animal Crossing.
Te va a cambiar la vida.
3D
PRUEBA EL MODO WI-FI GRATUITO EN LAS ZONAS ADSL WI-FI DE TELEFÓNICA
nintendo Wi-Fi connection
Zona ADSL Wi-Fi Telefónica
CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES EN WWW.NINTENDOWIFI.COM
¡A TOCAR!
NINTENDO DS



Género > **Acción** Formato > **PS2** Compañía > **Eidos Interactive**
Programador > **Rebellion** País > **Reino Unido**

Rogue Trooper

El fantasmagórico soldado de piel azul arrasa, por primera vez en PS2, los páramos tóxicos de Nu-Earth



Las partidas Multijugador, en las que podrás configurar el aspecto de los soldados de la infantería (a excepción del color de la piel), prometen alargar la vida del juego.





Colándose en los lanzamientos para esta primavera casi de puntillas, ***Rogue Trooper*** se revela como una de las posibles sorpresas de los próximos meses: es un completo ejemplo de acción en primera persona con toques tácticos que se basa en un *cómic* aparecido en la icónica publicación *2000 A.D.*

Muy fiel a su precedente impreso, ***Rogue Trooper*** nos sitúa en un futuro lejano, en el planeta *Nu-Earth*, donde se enfrentan dos facciones (los *Norts* y los *Sudistas*), que tras una guerra química han dejado la atmósfera prácticamente irrespirable. Los *Sudistas* logran desarrollar en el laboratorio una especie de *supersoldados* a los que llaman *Infantería Genética*, inmunes a los gases tóxicos. ***Rogue Trooper*** deambula por los páramos tóxicos como un espíritu vengador con la única compañía de tres compañeros fallecidos, cuyas voces y personalidades lleva implantadas en el casco, la mochila y el rifle.

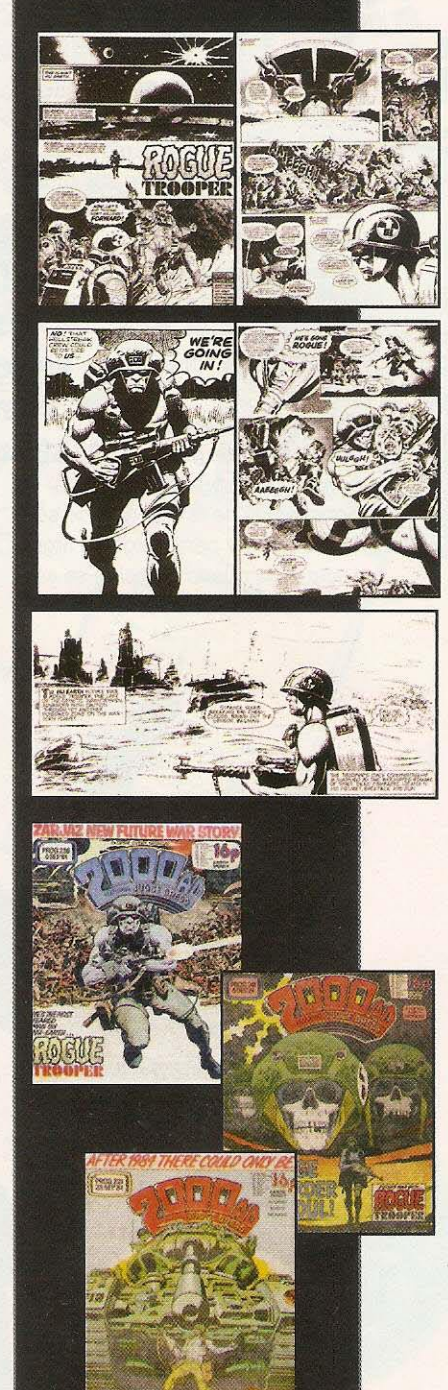
El estudio británico **Rebellion** ha dotado de un agradecido toque de planificación y sosiego a lo que podría haber sido un juego de acción desenfrenada. Rogue puede, siempre aconsejado por sus tres colegas caídos y bajo elección del jugador, atacar a las bravas o emplear el sigilo: a su alcance tiene armas de francotirador, hologramas que distraerán al enemigo o bombas que sabotean los aparatos electrónicos de sus adversarios, provocando un caos momentáneo. Si bien el juego premia la actitud sigilosa con elaboradas animaciones en las que Rogue liquida a los soldados enemigos de forma espectacular y sangrienta, no castiga el actuar a pecho descubierto. Es una de las virtudes que promete el juego: Rogue podrá observar el campo enemigo y, con ayuda de sus tres amigos renacidos gracias al poder del silicio, atacar todo lo suicida o maquiavélico que el jugador quiera.

Rogue Trooper además soportará y se verá enriquecido por un modo Multijugador *On-line* y partidas para dos contrincantes en pantalla partida ➡ **JOHN TONES**

La versión de Xbox no verá la luz en nuestro país. Una pena, porque está algo más pulida gráficamente y no presenta las leves pero constantes ralentizaciones de la versión PS2.

2000 AD: pura Ciencia-Ficción

2000 AD es historia (aún viva) del *comic* británico. Desde 1977 ha influido decisivamente en la estética y argumentos del género, y ha visto nacer a personajes como Judge Dredd, Dan Dare o Strontium Dog. **Rebellion** es la actual propietaria de *2000 AD*, con lo que poseen los derechos de todos los futuros juegos que se basen en sus personajes, como el regular *Judge Dredd vs. Death*, muy inferior a este ***Rogue Trooper***.



ESPERA LA OCASIÓN

La capacidad para esconderse en el escenario no es necesaria, pero sí recomendable

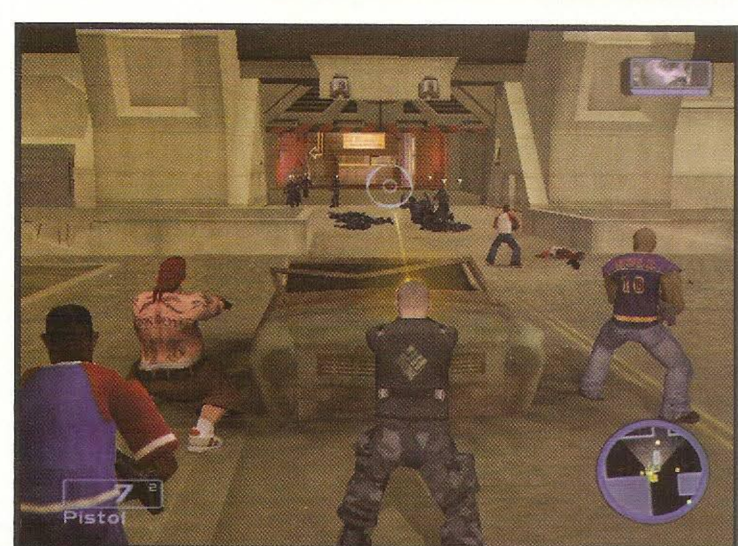
Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Southpeak Int.
Programador > DC Studios País > Estados Unidos

State Of Emergency 2

Disturbios callejeros y revoluciones sociales, el pan nuestro de cada día

Los caminos de las secuelas son inescrutables. **Rockstar** decidió no encargarse de la continuación de uno de sus títulos más discutidos e incomprendidos (Al *State Of Emergency* original se le podía acusar de muchas cosas, pero desde luego no de falta de honestidad), tarea que cedieron a **Southpeak Interactive**. ***State Of Emergency 2*** hereda la despreocupada concepción de la violencia de su precedente y perfila algo su argumento: de nuevo la acción se ambienta en el futuro controlado por corporaciones. Nuestro héroe es un ex-policía que tomó parte en los primeros disturbios, y que es liberado por el grupo revolucionario *Freedom* cuando está a punto de ser ajusticiado. Introduciendo inesperadas fases de sigilo y leves componentes estratégicos en los que podremos controlar a distintas bandas de la ciudad, esta secuela permite incluso controlar un amplio rango de vehículos, manejar un variado arsenal y participar en modos Multijugador para cuatro jugadores. Pero... ¿hacía falta? JOHN TONES

//Rockstar no firma esta violenta y sencilla secuela//



A pesar del leve argumento, las secuencias de violencia en masa siguen presentes.

Un giro inesperado: la inclusión de secuencias de sigilo y francotirador.

El expeditivo Spanky es el protagonista de minijuegos de tortura e interrogatorio en los que tendrá que conseguir información.

VEHÍCULOS VARIADOS
Podrás pilotar vehículos de muy diversos tipos, como tanques, helicópteros y lanchas

Género > FPS Formato > Cartucho Compañía > Nintendo
Programador > Nintendo País > Japón

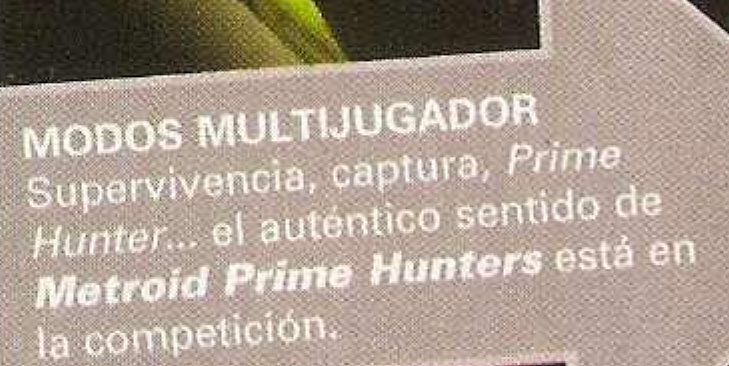
Metroid Prime Hunters

Las esperanzas se confirman: hay vida para el FPS en formato portátil

Después de una larga espera, durante la que se han llegado a escuchar incluso rumores acerca de que ***Metroid Prime Hunters*** era una quimera colectiva, fruto de los enloquecidos sueños de los *fans*, y que nunca llegaría a ver la luz, el título ha sido anunciado finalmente. La pregunta es doble: ¿mantiene la calidad y el espíritu de las versiones tridimensionales? ¿Es la pantalla táctil un medio tan idóneo para la acción en primera persona como muchos predecíamos, relamiéndonos? La respuesta es doblemente afirmativa, e incluso tiene sorpresas. Primero: sí, ***Metroid Prime Hunters*** conserva lo más representativo de la original mecánica de las entregas de **Gamecube**: hay *puzzles*, hay elementos de plataformas, hay combates y hay mucha exploración. Samus podrá adquirir su forma de *morphball* y lanzar misiles. Segundo: sí, la pantalla táctil garantiza la mayor precisión de tiro que se ha visto en una portátil. Es más: en este *Metroid* no hay sistema para apuntar automáticamente, con lo que se podría decir que, irónicamente, esta es la entrega de la serie con un espíritu más puramente *FPS* de todas... De hecho, si el modo para un solo jugador es divertido y profundo, espera a probar las salvajes modalidades Multijugador ➔ JOHN TONES

//Esta entrega de la serie Metroid se sitúa temporalmente entre las dos entregas de GameCube//





MODOS MULTIJUGADOR
Supervivencia, captura, *Prime Hunter*... el auténtico sentido de ***Metroid Prime Hunters*** está en la competición.







19 escenarios para explorar de arriba a abajo con las múltiples posibilidades que ofrece el equipamiento de Samus, que en esta ocasión tendremos completo desde el primer minuto de juego.

Género > **Plataformas** Formato > **Cartucho** Compañía > **Nintendo**
Programador > **Nintendo** País > **Japón**

Super Princess Peach

La Princesita se cansa de ser secuestrada y protagoniza su propio plataformas en 2D

Que Nintendo está tratando de atraer a un nuevo tipo de público no es ningún secreto, y si títulos como la serie *Brain Training* pretenden captar a los mayores de treinta años, es obvio que un título tan rosa como ***Super Princess Peach*** está claramente dirigido al público femenino. A su argumento podría aplicarse aquella frase de «ahora los pájaros se tiran a las escopetas» puesto que en esta ocasión la eterna secuestrada será quien tenga que plantar cara a los enemigos para rescatar a Mario. Aún así, el juego cuenta con toda la esencia de los juegos protagonizados por el fontanero italiano. Las principales diferencias son una estética un poquito más almibarada, un nivel de dificultad mucho menos exigente (que invita a malpensar que **Nintendo** no confía en la capacidad de las chicas a los mandos) y la inclusión de cuatro poderes diferentes basados en los estados de ánimo de *Peach* (¿interpretarlo como volubilidad femenina es ponerme paranoica?) **SUPERNENA**



En cada nivel tendremos que buscar tres Toads.



ESTADOS DE ÁNIMO

La Princesa tiene cuatro poderes diferentes que se activan en la pantalla táctil y que varían dependiendo de su humor

Además de sus poderes emocionales, Peach cuenta con la ayuda de su sombrilla sonriente





Género > Minijuegos Formato > Cartucho Compañía > Bandai Programador > Nana-On Sha País > Japón

Tamagotchi Connection: Corner Shop

Las mascotas virtuales se hacen mayores

Cuando ha pasado ya casi una década desde que la fiebre *Tamagotchi* se extendiera por todo el mundo, las pequeñas mascotas virtuales de **Bandai** dan el salto de los llaveros en forma de huevo a las tarjetas de **Nintendo DS**. Ahora, eso sí, no se conformarán con que les des de comer y les mantengas limpios sino que tendrás que ayudarles a levantar todo un emporio basado en el sector servicios. Para ello tendrás que elegir un socio y comenzar a trabajar en diferentes establecimientos: a medida que vayas consiguiendo dinero y clientes satisfechos, podrás ir ampliando tus tiendas y desbloqueando otras nuevas. La mecánica es extremadamente sencilla ya que cada negocio no es otra cosa que un minijuego en el que tendrás que aprender cómo se resuelve cada tarea (y repetir el método una y otra vez). Por otro lado, en la parte de Cuidados podrás dar de comer a tu *Tamagotchi*, comprarle ropa o ir decorando su habitación con el dinero que recaudes en los minijuegos. SUPERNENA

//En vez de cuidar mascotas, harás negocios con ellas//



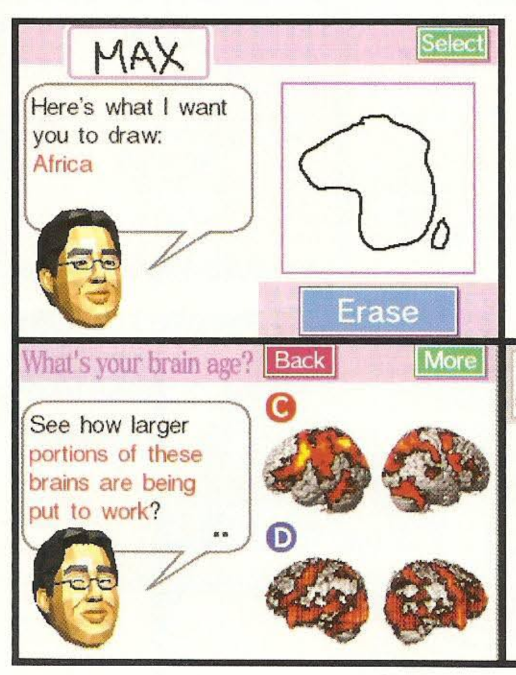
Los negocios van desde una panadería hasta un spa, pasando por una consulta de dentista o una floristería.

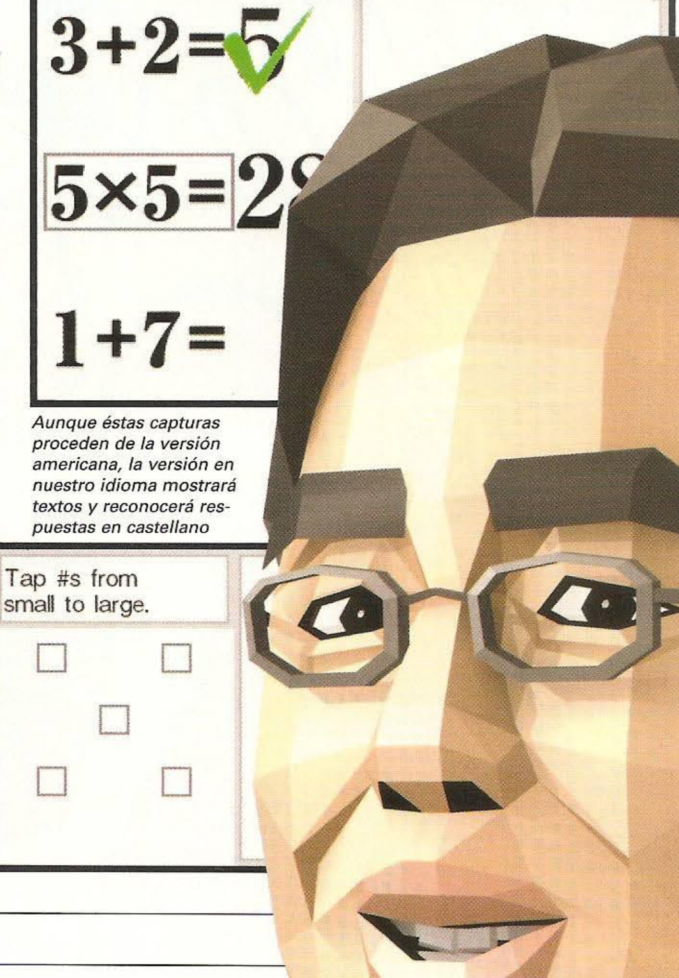
Género > Puzzle Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

Brain Training

¿Tiene tu cerebro la edad que aparenta?

Nintendo sigue arriesgando con sus lanzamientos para **DS**: esta vez con un curioso programa, de espíritu cien por cien japonés, que plantea una serie de *tests* de tipo esencialmente matemático y memorístico que determina la edad de tu cerebro (según el experto Ryuuta Kawashima, plasmado con una sencilla animación que reacciona a las respuestas del jugador) y te propone ejercicios para mejorarla. Haciendo un uso continuo y muy bien calibrado del micrófono y la pantalla táctil, ***Brain Training*** es ideal para pruebas rápidas y competiciones de agilidad mental, pero también para elaborar un plan metódico de entrenamiento cerebral. Y lo mejor, completamente localizado en nuestro idioma JOHN TONES





Aunque éstas capturas proceden de la versión americana, la versión en nuestro idioma mostrará textos y reconocerá respuestas en castellano

Género > Puzzle
Formato > Cartucho
Compañía > Nintendo
Programador > Genius Sonority
País > Japón

Pokemon Link



Un puzzle con el sello de la franquicia Pokemon; pese a quien pese, una de las más exitosas del panorama lúdico

Puede que Mario sea el buque insignia de la *Gran N*, pero en los últimos años el (cada vez más multitudinario) grupo de *Pokemon* se ha encargado de convertir en oro todo lo que protagoniza. Conscientes de ello y poniendo en práctica lo que aprendieron en la escuela de negocios, los chicos de **Nintendo** no dejan pasar la ocasión de «rendir tributo» a la franquicia. En esta ocasión, los *Pokémon* se convierten en piezas de un juego de *puzzle* con la clásica mecánica de alinear fichas idénticas y hacerlas desaparecer con el aliciente de jugar mediante la pantalla táctil. Todo ello, por supuesto, sin dejar de lado el «Hazte con todos», grito de guerra de la saga porque (al menos en teoría) tu auténtico objetivo será atrapar los 380 *Pokémon* que aparecen en el juego. En cualquier caso, ser un fanático de Pikachu y compañía ayuda a la hora de reconocer a los *Pokémon* que nos faltan pero no es ni mucho menos imprescindible para disfrutar de este entretenido *puzzle*. ***Pokémon Link*** incluye cuatro modos de juego: dos individuales (Historia y Sin fin) y dos Multijugador (Versus y Cooperativo) a través de las posibilidades *Wi-Fi* de **Nintendo DS**. Gracias a esta misma tecnología podremos enfrentarnos a otro usuario con un solo cartucho. SUPERNENA

//En Estados Unidos se ha llamado Pokemon Trozei//

Género > **Acción** Formato > **DVD-ROM** Compañía > **Virgin Play**
Programador > **Midway** País > **E.E.U.U**

Gauntlet: Seven Sorrows

Al más puro estilo Arcade, cuatro legendarios guerreros deberán luchar para recuperar aquello que les fue arrebatado



Podrás compartir partida con otros tres jugadores más en modo Off-line y On-line.

20 AÑOS DESPUÉS
Tras *Gauntlet I* y *II*, *Gauntlet Legends* o la saga *Diablo*, el género sigue dando guerra en la misma línea

Midway San Diego nos propone una nueva entrega de esta saga, estrenada ya hace casi 20 años en los salones recreativos. Detrás del potente motor 3D, y de su cuidada banda sonora, se oculta la misma idea del juego original que a tantos mantuvo pegados al *Arcade*. ***Gauntlet Seven Sorrows*** mezcla acción épica con grandes dosis de estrategia *RPG*, de manera que nuestro personaje mejorará a medida que consigamos objetos y puntos de experiencia. La historia nos sitúa en un mundo medieval y fantástico, donde cuatro héroes legendarios, destinados a servir al emperador de Uricointi, son traicionados por los seis consejeros de éste y privados de su inmortalidad. Los consejeros, actuando por el deseo de poder y vida eterna, envenenan el oído del emperador, convenciéndole de que los cuatro guerreros que lo protegen suponen una seria amenaza debido a su inmortalidad. El emperador, asustado, crucifica a los guerreros en el Gran Árbol *Riti Malki*. Es demasiado tarde cuando los seis consejeros se vuelven contra el emperador ocupando su puesto de mando. Con el último suspiro de vida, el emperador destruye el Gran Árbol, liberando a los guerreros y rogándoles su perdón. Partiendo de este guión, deberemos escoger un guerrero y abrirnos paso a través de los más de 15 niveles, para vengar al emperador y conseguir la paz en el imperio. **CRONO**



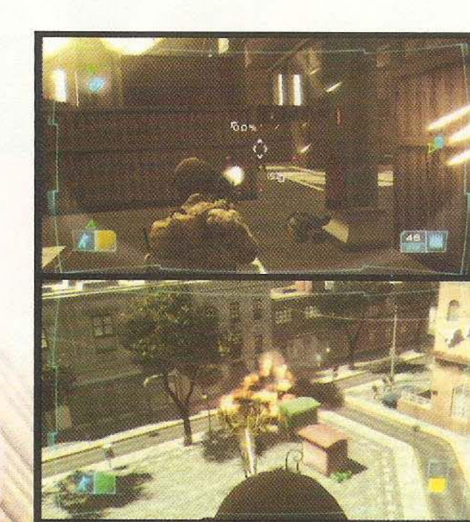
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

UbiSoft muestra el camino hacia la auténtica nueva generación

No han pasado seis meses desde la aparición de **Xbox 360** y, aunque algunos de sus títulos nos han dejado un sabor algo amargo, debido sobre todo a que su aspecto y jugabilidad no podían considerarse como de «nueva generaci[illegible] disfrutado de auténtic[illegible] arte como *Call Of Du*[illegible] 4. ¿Eran de «nue[illegible] los *shooter* [illegible]? Por su asp[illegible]d se [illegible]ue sí, [illegible] de jugar a fondo con ***Ghost Recon Advanced Warfighter***, hemos descubierto que **360** es mucho más que un **PC** «bien armado», y que la siguiente generación del entretenimiento electrónico comienza con el título de **UbiSoft**. Para bien o para mal, la carta de presentación de ***Advanced Warfighter*** son sus impecables gráficos; te puede gustar o no su desarrollo, más simple que el de an-

CROSS-COM

Podrás dar órdenes a varios tipos de vehículos (tanques, carros blindados...) y a un grupo de hasta tres soldados



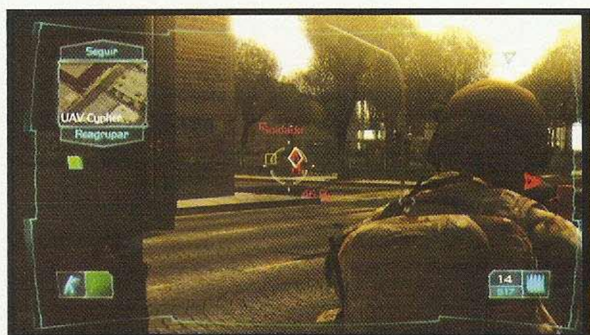


Pack especial

Aquellos usuarios que reservaron el título antes de su lanzamiento se han llevado este *pack* compuesto por un póster, una colección de pegatinas un libreto de 12 páginas y un DVD-Vídeo con todo tipo de material sobre ***Advanced Warfighter***.



El HUD muestra la posición de los enemigos (localizados previamente) con un halo rojo.





//G.R.A.W. posee el engine 3D más avanzado que hemos visto en un videojuego//

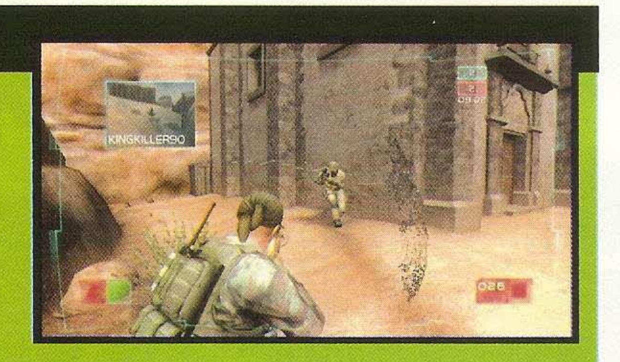
teriores títulos de la saga, pero divertido y trepidante como el de pocos *shooters* en el mercado, pero lo que está claro es que su motor gráfico está a años luz de todo lo que hemos visto hasta ahora en cualquier sistema de entretenimiento audiovisual. La recreación de Méjico D.F., ciudad donde está basado el modo historia, es sublime, con un horizonte infinito (no hay cargas y no notarás ni el más mínimo sistema para camuflar las texturas en la lejanía), pero lo más impresionante es el tratamiento de la iluminación (HDR, la realista consistencia de las sombras, explosiones, etc.). El motor físico *PhysX* de **Ageia** se encarga de hacer más real la experiencia, pues te sumergirá en el juego de una forma diferente. Y el desarrollo, unido a su *engine* 3D, convierte la experiencia jugable de ***G.R.A.W.*** en algo totalmente diferente. La tensión, la estrategia, el sigilo, la posibilidad de dar órdenes a vehículos y a un grupo de hasta tres soldados... Sobre el papel no hay nada que diferencie al título de **UbiSoft** de otros juegos similares, pero su impresionante motor gráfico, el más potente que hemos visto hasta la fecha, potencia cada elemento del juego hasta convertirlo en una experiencia inédita en consola. DOC



Podrás curar indefinidamente a tus compañeros heridos, pero no pasa nada si completas las misiones con bajas.

Multijugador

Hasta 16 jugadores podrán combatir simultáneamente en partidas *Deathmatch, Team Deathmatch*, etc. El juego incluye hasta un modo cooperativo en el que los usuarios pueden estar en el mismo bando.



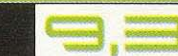
Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Soft Jugadores > 1-16
Misiones > 9 Modos On-Line > 6 Texto/Doblaje> Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro/Memory Unit (4MB)

16+

GRÁFICOS 9,5
Aunque suponemos que en pocos meses será superado, el engine de G.R.A.W. es el más potente que hemos visto nunca en un videojuego. El realismo en la puesta en escena y el comportamiento son su fuerte.

MÚSICA / FX 9,4
La banda sonora dinámica añade dramatismo a determinadas secuencias. El doblaje al castellano es perfecto, pero lo mejor de su apartado sonoro es lo real que es el sonido de ambiente.

JUGABILIDAD 9,3
Más simple que anteriores Ghost Recon, pero con una gran cantidad de niveles y una buena curva de dificultad, que te obligará a controlar bien a tu equipo, a ser estratégico y a moverte con sigilo.



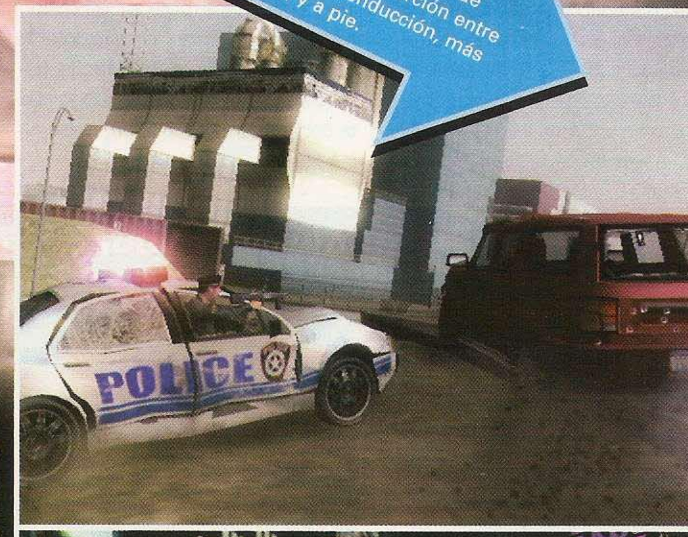
DURACIÓN 9,3
Las nueve misiones del modo Historia son complicadas y se pueden jugar en dos dificultades diferentes (con sus respectivos logros). El modo multijugador On-line ofrece diversión y adicción para meses.



DRIVER PARALLEL LINES

Conduce como si te fuera la vida en ello

80 - 20
Aprendiendo de los errores de *Driv3r*, ésta es la proporción entre las misiones de conducción, más abundantes, y a pie.





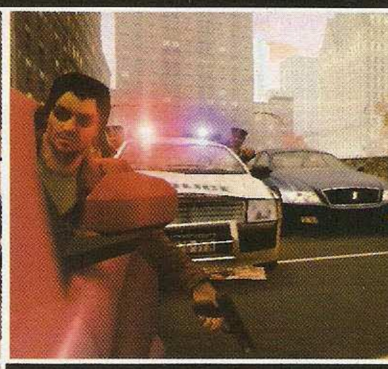
«Sí» a la serie *Grand Theft Auto*, «sí» a algunos de sus imitadores, pero sobre todo un gran «no» a darle vueltas y más vueltas al hecho de que todos los simuladores de crimen con dosis abundante de conducción le deban mucho a la impresionante y ya mítica serie de **Rockstar**. Pero el caso de la saga *Driver* merece un comentario aparte: los chicos de **Reflections** tienen todo el derecho del mundo a subirse al tren de la delincuencia urbana virtual, porque ellos fueron los primeros. Las dos entregas iniciales de *Driver* sentaron las bases de un estilo que *GTA* potenció y de la que *Driv3r* no fue un digno heredero. Por eso, algunos esperábamos esta nueva entrega con especial impaciencia. ¿El resultado? Para distanciarse de la serie de **Rockstar**, **Reflections** ha depurado las fases de conducción (aumentando su cantidad para convertirlas en núcleo central del juego), mejorando los gráficos y la sensación de velocidad, y encontrando un equilibrio entre el descontrol absoluto (ser perseguido por una flota de coches de policía de actitud *kamikaze* es ya marca de la casa) y las misiones que exigen una pericia extrema a altas velocidades. Pero sobre todo, y esto es lo que importa, ***Driver: Parallel Lines*** recupera lo que hizo grande a la serie en sus inicios, y es que resulta divertido condu-

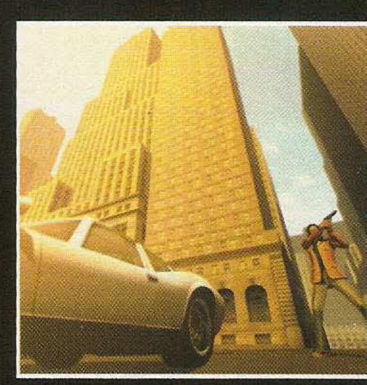


cir. Gracias al potente motor gráfico del título se recupera parte de la excitante sensación de que en cualquier momento, por culpa de una mala curva o un choque en contradirección puede surgir una situación límite. Una de las novedades mejor implementadas del juego, la posibilidad de disparar mientras se conduce, genera situaciones de caos extremo en segundos, y proporciona una necesaria alternativa para enfrentarse a unas fuerzas del orden dotadas de una inteligencia artificial especialmente agresiva e intimidatoria. El tema de la conducción bien, pero ¿y el resto? Ahí es donde el juego cojea levemente, aunque las secuencias introductorias tienen un sabor cinematográfico muy conseguido y el argumento, con dos líneas temporales paralelas, está muy cuidado, un juego de ritmo desenfrenado como éste merecía algo más de humor y locura. Con todo, una interesante apuesta de **Reflections** por escarbar en sus propias raíces y una muy buena muestra del género de conducción fuera de la ley, lo que convierte a ***Driver Parallel Lines***, posiblemente, en el último gran exponente de su estilo de esta generación. JOHN TONES

VEHÍCULOS Y MISIONES
35 vehículos distintos y 40 misiones muy variadas son las cifras que resaltan en el nuevo *Driver*







Fotos en movimiento

El argumento de ***Driver: Parallel Lines*** sigue la trayectoria ascendente de un criminal de poca monta que se acaba convirtiendo en el conductor a sueldo más embravecido de Nueva York. Las excelentes animaciones que salpican y guían el juego hilan una historia ambientada en dos épocas, tópica pero muy bien narrada.





//Un dignísimo heredero de las dos primeras y ya clásicas entregas de la serie//









Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Reflections Jugadores > 1-8
Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (143 KB)

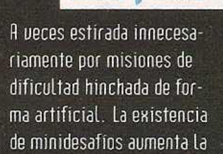
18+



GRÁFICOS 8,8
El emotion engine pone en danza una cantidad de detalles y efectos de luces variados e impresionantes. El problema es que lo hace a costa de unas cuantas ralentizaciones que afean la jugabilidad.

MÚSICA / FX 9,0
Excepcional banda sonora de temas licenciados que proporcionan ambiente y ritmo, con canciones de David Bowie o Blondie. Los efectos sonoros son correctos y las voces de los actores están dobladas.

JUGABILIDAD 8,8
Aunque a veces el nivel de dificultad se revela muy escarpado, la sensación de velocidad y acción incesante compensa ciertos momentos de frustración. Sinceramente, lástima de ralentizaciones...



DURACIÓN 8,8
A veces estirada innecesariamente por misiones de dificultad hinchada de forma artificial. La existencia de minidesafíos aumenta la tentación de perder el tiempo en naderías deliciosamente adictivas.





OUTRUN 2

Prepárate para el viaje más inolvidable de tu vida

The Beatiful *Journey*, el hermoso viaje, como les gusta llamar a ingleses y americanos a la filosofía *OutRun*, regresa a **Xbox** y debuta en **PS2** y **PSP**, con esta entrega exclusiva para el mercado doméstico. Bajo el título de ***OutRun 2006 Coast 2 Coast***, **Sega** y **Sumo Digital** han reunido los 30 circuitos de las recreativas *OutRun 2* y *OutRun 2 SPecial Tours* en un sólo juego, dotándolo además de nuevas pruebas y 15 deportivos *Ferrari*. Al *Testarossa* del *OutRun* original se le unen ahora modelos igual de inalcanzables como el *Enzo Ferrari*, el *F50* o los clásicos *512BB* y *250 GTO*. El talento de los ingleses **Sumo Digital** ha hecho posible que una placa recreativa Chihiro (de arquitectura **Xbox**) pueda ser adaptada a **PS2** y **PSP**, sin renunciar a un solo árbol, casa o rascacielos de la recreativa original. Y es que si por algo hizo historia aquel mítico *OutRun* de 1986, además de por su banda sonora, fue por la variedad y atractivo de sus circuitos. En el universo *OutRun*, una curva es lo único que separa el desierto californiano de la isla de Pascua. No busques en él realismo ni conducción técnica. Es un puro *Arcade*, como su antecesor, en el que sólo frenarás

PASIÓN POR FERRARI

Podrás llegar a pilotar hasta 15 modelos diferentes de la escudería del caballito rampante



El modo Coast 2 Coast te propondrá todo un repertorio de pruebas, dirigidas por el tipo de la bandera a cuadros de la recreativa del 86 y la caprichosa Clarissa.

2006

OUTRUN EN PSP
Sumo Digital, responsable de la adaptación a **PSP** de *Virtua Tennis*, vuelve a demostrar su pericia en la portátil de **Sony**.

lo imprescindible para ejecutar interminables derrapes a velocidad de infarto. Aunque el trabajo de los ingleses **Sumo Digital** ha sido soberbio en todas las versiones, **Xbox** (gracias a su semejanzas técnicas con la placa original) es la más cercana a las recreativas de *AM#2*, al menos en el apartado gráfico. La entrega **PS2** es brillante, roza casi el milagro, pero el motor gráfico renquea en circuitos como Las Vegas. Algo que no sucede con la impresionante versión **PSP**, cuya calidad gráfica y jugabilidad la sitúa como uno de los tres mejores juegos de conducción producidos hasta la fecha para la portátil de **Sony**. Si te emocionas recordando el *OutRun* de 1986 (imposible olvidar su banda sonora, que por cierto ha sido incluida en este juego), y prefieres la diversión pura y dura a tener que sudar cada curva al estilo *Gran Turismo*, ***OutRun 2006 Coast 2 Coast*** es tu juego. Elige un *Ferrari*, enciende el motor y deja que *Passing Breeze* te acompañe en este hermoso e inolvidable viaje. NEMESIS



La banda sonora reúne los temas originales del 86, versiones remezcladas y cortes inéditos.





Género > Conducción Formato > DVD-ROM y UMD Compañía > Sega Programador > Sumo Digital Jugadores > 1-6 (PS2/Xbox) 1-4 (PSP) Circuitos > 30 (15 OutRun + 15 OutRun SPecial Tours Texto/Doblaje > Castellano/ Castellano Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
PSP	8,8	9,2	9,0	8,6	9,0
XBOX	9,0	9,2	9,0	8,6	9,0
PS2	8,4	9,2	9,0	8,6	8,7
	La versión Xbox es prácticamente idéntica a las recreativas originales (OutRun 2 y OutRun 2 SPecial Tours). La versión PS2 renquea en algunos circuitos. La entrega PSP es sencillamente soberbia.	La legendaria banda sonora del OutRun de 1986 está presente en el juego de dos formas diferentes (remezclada y en versión original): Magical Sound Shower, Passing Breeze y Splash Wave... casi nada!!!	Tratándose de una máquina recreativa, su jugabilidad está fuera de toda duda. Incluso el control es bastante bueno con el joystick analógico de PSP. Eso sí, algunos Ferrari serán duros de controlar.	El handicap con el que contaba Sumo Digital era que, tratándose de una coin-op, era bastante fácil llegar al final. Lo han solucionado con la mecánica de las millas. Cuanto mas juegues, más coches conseguirás.	

MEJOR VERSION

Empate técnico entre la potencia gráfica de **Xbox** y la soberbia conversión de la entrega **PSP**.

ENTORNOS
Lo más destacado del motor gráfico de ***Strike Force*** son las espectaculares ciudades devastadas por la guerra que visitaremos

COMMANDOS STRIKE FORCE

La saga de Pyro evoluciona hasta convertirse en un shoot'em-up



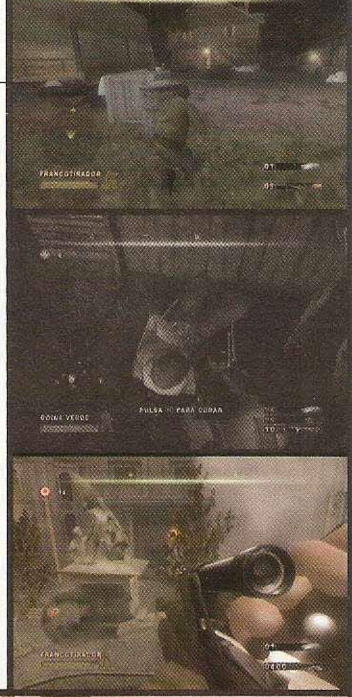
Los escenarios están representados con mucho realismo, especialmente los que están medio derruidos.



La idea venía rondando la cabeza de los responsables de **Pyro** desde hacía años y, finalmente, se ha materializado: *Commandos*, una de las sagas de estrategia más aclamadas y conocidas del mundo del PC (aunque ya hizo sus pinitos en la generación 128 *bits* con su segunda entrega), cambia de género con ***Strike Force***. El planteamiento *shooter* al más puro estilo *Call Of Duty* o *Medal Of Honor* (por aquello de la segunda guerra mundial) reina en el título de **Pyro Studios**, aunque el espíritu estratégico no ha sido olvidado por sus artífices. ***Strike Force*** mezcla, a lo largo de sus 14 misiones, pequeñas dosis de estrategia (será esencial mantenerse fuera del campo de visión de los enemigos, podrás matar a los soldados nazis silenciosamente, etc) con escenas de acción pura y dura (protagonizadas en la mayoría de los casos por el boina verde). Y es que, al igual que en las anteriores entregas de la saga, en ***Strike Force*** tendremos acceso a diferentes personajes con diferentes características. En esta ocasión, son sólo tres soldados de sobra conocidos por los aficionados a la saga, los que forman el grupo ***Strike Force***.

//Strike Force mezcla estrategia y acción de un modo eficiente//





Aleja la cámara para situarte.

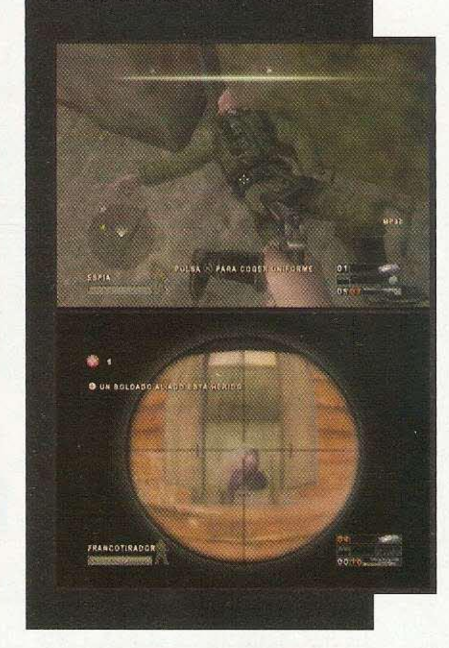
el francotirador, capaz de utilizar rifles *sniper* y ralentizar el tiempo mientras apunta con la mirilla de su arma; el boina verde, el único de los tres que puede manejar dos armas simultáneamente; y por último, el espía, silencioso y letal (en su inventario siempre encontrarás una cuerda de piano), capaz de disfrazarse con el uniforme de cualquier soldado muerto para pasar desapercibido. Técnicamente, el juego no innova, ni mucho menos, a la misma altura que su desarrollo; podríamos decir que su motor gráfico parece el de un juego aparecido hace dos años. Aunque algunas texturas tienen buena calidad, las estructuras poligonales son demasiado anguladas (excepto las de algunos entornos) y su *frame rate* sufre demasiados altibajos, sobre todo en la versión **PS2**. Dejando de lado el apartado técnico, nos encontramos ante un título muy original, completísimo (14 misiones en el modo Historia y modo *On-line* para un máximo de ocho jugadores), y que pone la guinda a una estupenda saga de estrategia. **DOC**





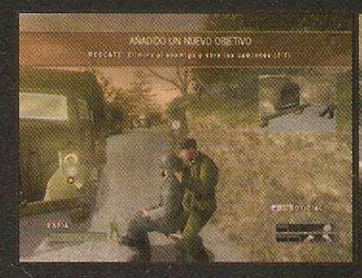
Strike Force

Cada uno de los tres componentes del comando posee unas determinadas características que los hacen esenciales para diferentes zonas de las misiones.



Las grandes dosis estratégicas de CSF

La estrategia ha sido una constante en la saga de **Pyro**, y ***Strike Force*** no iba a ser una excepción. El sigilo, la interacción con otros personajes y la «vigilancia intensiva» de las posiciones enemigas son una constante en este nuevo *Commandos*.





Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Pyro Studios Jugadores > 1-8 (On-line)
Misiones > 14 Modos On-line > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
XBOX	8,4	9,4	8,5	8,6
PS2	7,8	9,4	8,5	8,6
	El engine 3D de Strike Force parece haber sido creado hace un par de años. No ofrece nada nuevo ni espectacular y en ocasiones su frame rate llegará a jugarte malas pasadas a la hora de apuntar.	Una banda sonora orquestada de auténtico lujo (al estilo de las anteriores entregas de la saga) y un doblaje capaz de rivalizar con el de una película actual, hacen que su apartado sonoro sea lo mejor del juego.	Pyro Studios ha mezclado de un modo inteligente la estrategia y el sigilo con grandes dosis de shoot'em-up. No es el típico shooter. Su modo On-line no ofrece mucha variedad, pero es muy divertido y original.	Las 14 misiones del modo Historia ofrecen diversión para varias horas, pero donde encontrarás dosis exageradas de adicción y jugabilidad será a través del modo Multijugador a través de Internet.





MEJOR VERSIÓN



El sistema **Xbox Live** y la mayor potencia de la consola de **Microsoft** hacen de su versión, la mejor.



DARIUS GAIDEN (1994)

CRAZY BALLOON (1980)

FRONT LINE (1983)

GUN FRONTIER (1990)

ALPINE SKY (1982)

GEKIDINDAN (1995)

KI KI KAI KAI (1986)

TAITO LEGENDS 2

El homenaje a Taito se prolonga en otro volumen recopilatorio, con dos versiones de muy diferente origen

En plena fiebre *revival*, el lanzamiento de una nueva recopilación de recreativas clásicas de **Taito** no debería sorprender a nadie, y más teniendo en cuenta el gran éxito del volumen anterior. La noticia salta al descubrir los diferentes orígenes, y contenidos, de las en-

CLEOPATRA FORTUNE (1995) · ARABIAN MAGIC (1992) · THE LEGEND OF KAGE (1985) · CAMELTRY (1989) · DON DOKO DON (1989)

INSECTOR X (1989) · LIQUID KIDS (1990) · DUNGEON MAGIC (1993) · FOOTBALL CHAMP (1990) · THE FAIRYLAND STORY (1985)

ELEVATOR ACTION RETURNS (1994) · KURI KINTON (1988) · NASTAR (RASTAN SAGA 2) (1988) · GROWL (1990) · PUCHI CARAT (1997)

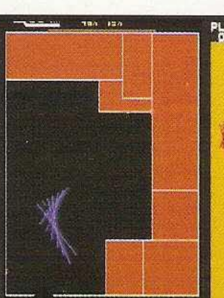
METAL BLACK (1991) · CHACK'N POP (1983) · PUZZLE BOBBLE 2 (1995) · VIOLENCE FIGHT (1989) · RAIMAIS (1988)

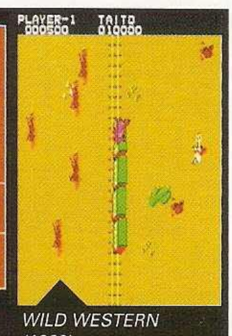












LUNAR RESCUE (1979) · GRID SEEKER (1992) · QIX (1981) · WILD WESTERN (1982)

SPACE INVADERS'95 (1995) · SPACE INVADERS DX (1994) · SUPER SPACE INVADERS (1990)

//Taito ha reunido otras 39 coin-op clásicas. Aún así, seguimos echando de menos a Arkanoid//





SPACE INVADERS A GO-GO
Como era inevitable, **Taito** ha incorporado tres variaciones de su coin-op más conocida y rentable: *Space Invaders*.

Exclusivas de la versión Xbox

La versión **Xbox** es obra de la propia **Empire**, y atesora cinco recreativas exclusivas: *Cadash, Bonze Adventure, Pop'n Pop, Bubble Symphony* y *RayForce*. Estas dos últimas justifican por sí sólas la elección de **Xbox**.



Exclusivas de PS2

La versión **PlayStation 2** ha sido desarrollada por la propia **Taito**, a partir de los dos volúmenes del japonés *Taito Memories*. Ofrece cinco recreativas que no encontrarás en la versión **Xbox**: *G-Darius, Balloon Bomber, Balloon Adventure, RayStorm* (un *shooter* poligonal que tuvo una gran acogida en **PSone**) y el original *Syvallion*.

tregas **PlayStation 2** y **Xbox**. Mientras que ***Taito Legends 2*** para **PS2** adapta los dos volúmenes del japonés *Taito Memories*, la versión para la máquina de **Microsoft** lleva la firma de **Empire**, que ya desarrolló desde Europa el primer *Taito Legends* (para ambos sistemas). Las diferencias van mas allá de la presentación y diseño de los menús. Cada versión incorpora cinco recreativas exclusivas, a sumar a las treinta y cuatro comunes. En total, son 39 *coin-op* que, sumadas a la oferta de *Taito Legends*, recuperan prácticamente todo el legado de **Taito**. Y digo prácticamente porque sigo echando en falta las dos ediciones de *Arkanoid*. Por no hablar de *Chase HQ*. ¿Se las estará reservando **Taito** para una tercera entrega? Más que probable, teniendo en cuenta el opíparo negocio en que se está convirtiendo los recopilatorios de clásicos. Y eso que la oferta de **Virgin Play**, distribuidora del juego en nuestro país, no puede ser más generosa: 19,95 Euros por llevarte a casa máquinas tan inolvidables como *Football Champ, Puzzle Bobble 2* o *Elevator Action Returns*. ¿Qué versión elegiría yo? Particularmente me parece más atractiva la versión **Xbox**. Puede que pierda la oportunidad de jugar con *RayStorm* o *Syvallion*, pero a cambio podré revivir la magia de *Bubble Symphony* y la ilimitada carga adictiva de *RayForce*. Entre las dos, no hay color. NEMESIS

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Empire Programador > Taito/Empire Jugadores > 1-2 Coin-op incluidas > 39
Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > PlayStation-Memory Card (100 KB) / Xbox-Disco Duro

7+







	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
Xbox	6,5	6,5	9,0	8,4	8,4
PS2	6,5	6,5	9,0	8,4	8,4





GRÁFICOS: No hay ninguna diferencia entre ambas entregas, dado que se trata de conversiones puras y duras de recreativas que van desde 1979 a 1996. El menú de Xbox es un poco más atractivo. Eso es todo.

MÚSICA / FX: Y lo mismo sucede con el apartado sonoro. Dependiendo de la máquina, su calidad y el año de aparición, podrás disfrutar de monótonos bips a melodías mucho más trabajadas.

JUGABILIDAD: ¿Quién puede poner en duda la jugabilidad de una recreativa? Estaban diseñadas para sacarte hasta el último duro y siguen siendo igual de adictivas que entonces. Bueno, algunas más que otras.

DURACIÓN: Los créditos infinitos son la espada de Damocles de cualquier recopilatorio de coin-op, y éste no es una excepción. Al menos, Puzzle Bobble 2 ofrece diversión ilimitada para uno y dos jugadores.

MEJOR VERSIÓN



Haz tu elección dependiendo de las máquinas exclusivas. Por lo demás, ambas son idénticas.





PLAYSTATION PORTABLE

TOKOBOT

El laboratorio servirá de base de operaciones para el protagonista y su equipo.

Los robots cuentan con tres formaciones de ataque distintas.



Dirige tu pequeño ejército de robots en miniatura

El acuerdo de distribución entre **Tecmo** y **Take 2**, además de las grandes sagas de la compañía nipona, brinda ahora la oportunidad de disfrutar de este peculiar *Arcade* de plataformas que ha cosechado muy buenas críticas en el extranjero. La premisa es muy simple: un joven protagonista debe enfrentarse a innumerables niveles, donde las plataformas más complicadas se dan la mano con otras tantas pruebas de lógica. Además de su salto y su ingenio, deberá utilizar a unos pequeños acompañantes que irán con él en todo momento. Se trata de los *robots* que dan nombre al juego, y que pueden realizar multitud de acciones, desde atacar al enemigo hasta ayudarte a cruzar un abismo. Esta combinación de saltos e inteligencia, unidas al sentido del humor y el carisma de los personajes son las grandes bazas del juego. Eso sí, pierde parte de su gracia según avances en su desarrollo. ➡ DANI3PO

Género > Plataformas Formato > UMD Compañía > Take 2 Programador > Tecmo Jugadores > 1
Niveles > 13 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Stick (352 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,2	8,3	8,4	7,9
El diseño de los personajes sigue con bastante acierto las directrices de lo «cute». En general se trata de un juego bastante atractivo, aunque a nivel técnico queda bastante por detrás de las grandes obras.	Las melodías que acompañan al protagonista son de lo más simpático, a menudo acompañadas por unas divertidas voces robóticas. Junto con las de los propios personajes, crean una atmósfera encantadora.	Al comienzo cuesta bastante acostumbrarse a controlar al protagonista y a los pequeños robots a la vez, pero luego se hace bastante intuitivo. Eso sí, las sorpresas se acaban pronto en su desarrollo.	No se trata de un juego demasiado largo, aunque cuenta con algunos puntos bastante complicados, sobre todo en lo que a los saltos se refiere. Tampoco ofrece alicientes para jugarlo de nuevo.

7+







THE OUTFIT

«Destrucción a la carta», la clave para arrasar en la II Guerra Mundial.

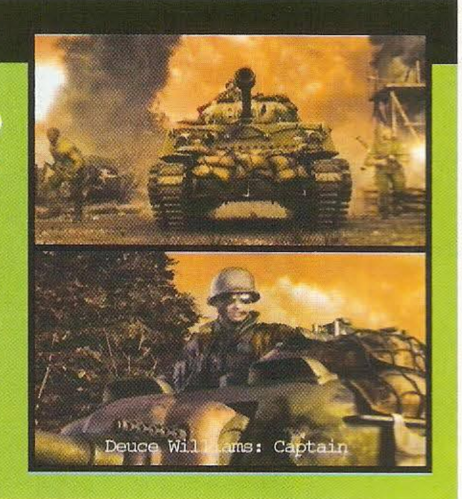
La idea de Relic de trasladar mecánicas propias de juegos de estrategia en tiempo real a la dinámica de un juego de acción en primera persona, es atrevida y excitante. Las primeras veces que en el campo de batalla, en plena trifulca contra los nazis, utilizamos esa moneda de cambio bélica, las unidades de campo, para pedir refuerzos, plantar una ametralladora tras una trinchera o solicitar uno de los bellísimos monstruos de metal llamados *Calliope*, se experimenta una curiosa sensación de excitación y poder, y una falsa impresión de la importancia del papel estratégico en las batallas que vamos a librar. En realidad, ***The Outfit*** es un juego de acción lineal y sencillo, con una estructura algo repetitiva y en el que la única estrategia consiste en matar para conseguir unidades de campo, canjearlas por armas cada vez más potentes, y cumplir, una por una, las misiones

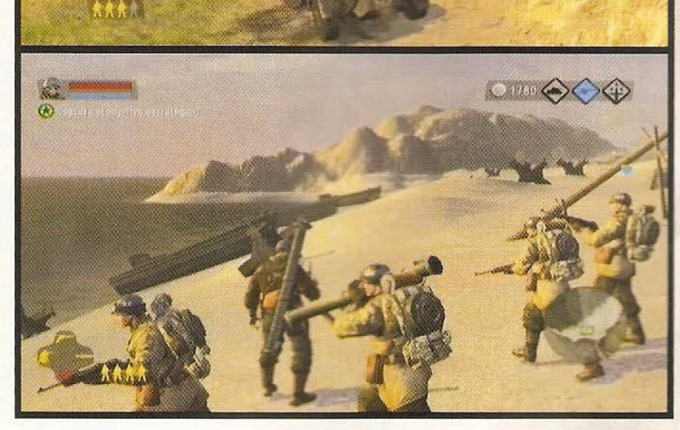
BLINDADOS Y PELIGROSOS
Podrás pilotar más de una veintena de vehículos distintos, entre ellos *jeeps* y tanques



Trío de brutos

Ron Perlman (*Hellboy*) y Robert Patrick (*Terminator 2*) son algunos de los actores que han prestado sus voces a los tres protagonistas: *Tommy Mac*, experto en armamento pesado; *J.D. Tayler*, experto en sigilo e infiltración; y dirigiéndolos, el capitán *Deuce Williams*. Juntos hacen avanzar una historia que arranca con el fallido intento de asesinato de Hitler en 1944.





Dotado de pequeños elementos de estrategia, The Outfit es, a pesar de su aspecto, un juego de acción incesante.



//A pesar de su discreto modo Campaña, el Multijugador es arrollador//

que se nos van pidiendo. No hay espacio para la improvisación en el modo campaña, y es una pena, porque si éste fuera tan frenético como los modos Multijugador, ***The Outfit*** destacaría entre el resto de sus compañeros del género.
Las distintas opciones para varios jugadores, en cambio, están mucho mejor pensadas: disponibles tanto en pantalla partida (muy cuidada, sin ralentizaciones), como jugando a través de *Xbox Live*, destaca sin duda la opción de Victoria Estratégica, en la que hasta ocho jugadores compiten por cumplir distintas misiones en el campo de batalla. En este caso, el ritmo frenético e irreflexivo de ***The Outfit*** juega a su favor.
El problema del juego de **Relic** no es tanto que resulte tan obvio que ha sido planteado como una experiencia Multijugador, sino que técnicamente no es nada extraordinario: las animaciones son poco naturales y la conducción de vehículos, innecesariamente complicada. Aún así, su sentido del humor extremado y caricaturesco y la excelente idea de la Destrucción a la Carta garantiza más de una sesión de masacre nazi Multijugador muy satisfactoria. **JOHN TONES**

DOCE MISIONES

En la campaña de un jugador se desarrollan doce misiones que hilan un argumento propio de una modesta película bélica.

Género > Acción táctica Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Relic Jugadores > 1-8
Modos de juego > 2 Texto/Voces> Castellano / Inglés Grabar Partida > Disco Duro.

18+

GRÁFICOS 7,3
Uno de los aspectos menos trabajados del juego, a pesar de las elaboradas secuencias cinemáticas. A excepción de algún deslumbrante efecto de luz, los gráficos son propios de un buen y simple juego de Xbox.

MÚSICA / FX 8,0
Correcta ambientación y efectos de sonido. El mejor detalle, sin duda, son los actores de doblaje de los personajes: aquí disfrutamos del carisma de Ron Perlman y Robert Patrick en versión original.

JUGABILIDAD 7,9
La campaña de un jugador es lineal y a veces frustrante. Las tres variables Multijugador, sin embargo, proporcionan abundante diversión al sustituir la mediocre IA del juego por contrincantes reales.

DURACIÓN 8,3
De nuevo la posibilidad de enfrentarse con ocho contrincantes con sed de sangre y metralla, salva las castañas del fuego prolongando indefinidamente la vida de un título resultón y con buenos detalles.

XBOX 360

GLOBAL 7,9





PLAYSTATION 2

P.E.S. MANAGEMENT

Dirige al equipo de tus sueños asumiendo toda la responsabilidad

Konami se sube al carro de los *manager* y con ***P.E.S. Management*** da por fin réplica a su máximo rival, **Electronic Arts**. Si *FIFA* tenía en *Total Club Manager* el complemento perfecto para exprimir al máximo las posibilidades de gestión de un *club*, a partir de ahora *Pro Evolution Soccer* cuenta también con su correspondiente programa en este subgénero. Para los que tengan *PES 5* este título será doblemente atractivo pues su compatibilidad permite exportar los equipos que estén dirigiendo en ***P.E.S. Management*** y jugar con ellos en *PES 5*. De cualquier manera el programa cuenta con suficientes alicientes como para ser en sí mismo una buena opción para los aficionados a meterse en la piel del entrenador. Y decimos bien, entrenador, porque se centra más en la faceta deportiva que en la de gestión global de un *club*. Manejaremos infinidad de parámetros tácticos y técnicos tomando las decisiones necesarias para sacar adelante al equipo y teniendo como piedras angulares, junto a una acertada política de fichajes y traspasos, el entrenamiento y la estrategia. Para ello disponemos de los *clubes* de las seis principales ligas europeas, además de selecciones nacionales. Las plantillas son las de la temporada actual, aunque no aparecen las últimas incorporaciones como Cicinho, Cassano o Diego Milito. MOLOKAI

//La escueta base de datos es su punto más flojo//











Los análisis del juego del rival son el punto de partida para planificar el entrenamiento y la estrategia

Género > Manager Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KCET Jugadores > 1
Equipos > 6 ligas europeas Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (1791 KB)

3+



GRÁFICOS 8,2

Podemos elegir entre diferentes perspectivas para ver los partidos (incluso desde una vista cenital) y acelerar varias «marchas» la velocidad de seguimiento. Los menús no son nada del otro mundo.

MÚSICA / FX 8,2

Lo más destacado son los comentarios de los partidos a cargo de Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano. No es precisamente el tipo de juego propicio para lucimientos en el apartado musical o de efectos sonoros.

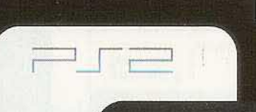


JUGABILIDAD 8,4

El programa distingue entre tres categorías de equipos: fuertes, medios y débiles. A mayor presupuesto más posibilidades, pero también aumenta el riesgo de que nos despidan si los resultados no acompañan.

DURACIÓN 8,4

Aunque se centra casi exclusivamente en labores de entrenador la cantidad de apartados y parámetros con los que trabajar es considerable. En el modo Partido Único las opciones están recortadas.







BUZZ! EL GRAN RETO

El «Trivial» que levantará todas tus fiestas



Unos meses después del lanzamiento de *Buzz!: The Music Quiz*, **Sony C.E.** ha encontrado una nueva forma de aprovechar el *set* de cuatro pulsadores para **PS2**: ***Buzz, El Gran Reto***. Anteriormente conocido como *The Über Quiz*, ***El Gran Reto*** es un fiel discípulo del popular *Trivial Pursuit*. **Relentless Software** ha ideado este nuevo juego de preguntas y respuestas sobre todo tipo de áreas (historia, música, literatura, cine, ciencia, deportes) concibiéndolo de nuevo como un concurso televisivo, al estilo de *Buzz!: The Music Quiz*. Hasta ocho jugadores podrán participar en las diferentes pruebas que ofrece ***El Gran Reto***, al que se han sumado dos nuevas clases de pruebas (Pistolero y Pregunta a un Amigo) a las ya conocidas Acumulador de Puntos, Rayo, El Dedo Más Veloz o Pasa la Bomba. La excelente localización al castellano te provocará más de una sonrisa al alternar preguntas sobre la historia de Castilla o Aragón con otras sobre éxitos televisivos como *Los Serrano*. Si te gusta jugar al *Trivial* con tus amigos, no deberías perderte este juego. ➪ NEMESIS



CULTURA POPULAR

Las preguntas de *Buzz* abarcan todo tipo de áreas: música, TV, historia, literatura, sociedad, deportes

Género > Preguntas y respuestas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Relentless Software
Jugadores > 1-8 Competiciones > 8 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (153 KB)

3+

GRÁFICOS



El hecho de incluir fotos en todas las preguntas ya supone todo un avance respecto a Buzz!: The Music Quiz. Aún así, todo se reduce a un plató, unos cuantos personajes y la pizarra con las preguntas.

MÚSICA / FX

7,0

Si las «versiones» musicales de The Music Quiz ya sonaban «ratoneras» prepárate para oír las «interpretaciones al órgano» de lo que se suponen son conocidos éxitos musicales.

JUGABILIDAD



Al igual que The Music Quiz, El Gran Reto sólo muestra todo su potencial al compartirse con amigos. En solitario es un verdadero «muermo». El control, con los pulsadores, no puede ser más intuitivo.

DURACIÓN



Se supone que Buzz! El Gran Reto atesora, por lo menos, la misma cantidad de preguntas (5.000) que The Music Quiz. Eso hace más inexplicable el hecho de que se repitan preguntas a las tres partidas...







RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

La noche de los muertos poligonales vivientes

De todos los experimentos que podía haber llevado a cabo **Capcom** para trasladar su franquicia de *Resident Evil* a la portátil de **Nintendo**, el que ha acabado convirtiéndose en ***Deadly Silence*** es el más cómodo: clonar, punto por punto, la primera entrega de la serie, e introducir pequeñas modificaciones en la jugabilidad para aprovechar el micrófono y la pantalla táctil de la **DS**. El resultado es ridículamente predecible, pero sigue siendo un *Resident Evil*: el hecho de que muchos hayamos dado varias vueltas a la historia de Jill y Chris en la casa de pasillos góticos que alojaba los primeros experimentos de *Umbrella* es a la vez su mayor virtud y su mayor defecto. Originalidad, cero (la posibilidad de reanimar a algunos compañeros soplando al micro o enfrentarse a algunos *zombies* dando cuchilladas a la pantalla táctil son detalles anecdóticos), pero ***Deadly Silence*** da la oportunidad a sus dueños de llevar la historia de los videojuegos en el bolsillo. Con sus perros sarnosos, su primer *zombie* y su mirada de reojo y su cámara rígida y estresante. Y en ese sentido, el experimento es todo un triunfo. JOHN TONES



Los muertos resucitan. También metafóricamente.

VARIOS STARS
Con varias tarjetas, hasta cuatro jugadores podrán cooperar o competir en algunas fases del juego





Género > Survival Horror Formato > Cartucho Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-4
Modos > 2 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Consola

12+

GRÁFICOS 8,0
Exactamente los mismos que hace diez años nos aterrorizaron y asquearon. Ahora estamos más curados de espanto, pero esos decorados tenebrosos siguen cumpliendo su función perfectamente.

MÚSICA / FX 8,3
La banda sonora sigue creando un ambiente misterioso y macabro. Y el doblaje de los actores sigue siendo espantoso: estupendo, porque contribuye a crear un irrepetible ambiente de terror de serie B.

JUGABILIDAD 8,2
Algunos la calificarían de clásica, pero la verdad es que los movimientos rígidos, la cámara fija y la lentitud artificial y forzada han quedado algo caducos. Eso sí, tiene un encanto complicado de explicar.

DURACIÓN 8,0
Exactamente igual que el original de PSone... o no: si ya has jugado al original, la ausencia de nuevos desafíos puede hacer que lo liquides en un suspiro. Los modos Multijugador añaden poca vida al juego.

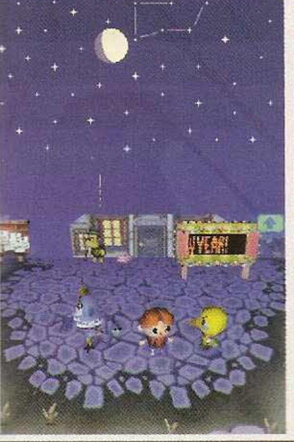
NINTENDO DS

8,0 GLOBAL



ANIMAL CROSSING WILD WORLD

Prepara tu conexión Wi-Fi y pon al día tu pasaporte











Una versión «cute» de John Tones

Junto con el genial *Mario Kart*, ***Animal Crossing Wild World*** es el principal responsable de que la conexión *Wi-Fi* de **Nintendo DS** supere ya el millón de usuarios únicos en todo el mundo. Y es que es precisamente en el componente *On-line* donde reside la auténtica magia de este juego; en solitario podrás realizar actividades que te entretendrán durante algún tiempo como pescar, recoger fruta, buscar fósiles o personalizar la casita y la ropa de tu personaje, pero no llegarán a engancharte. Lo realmente divertido del juego es visitar los pueblos de otros jugadores para intercambiar frutas, tratar de camelarnos a sus habitantes para que se muden a nuestro pueblo o hacer alguna travesura. El problema (aparte de que conectarse a una red inalámbrica con **Nintendo DS** no resulta tan sencillo como hacerlo con **PSP**) es que sólo podremos visitar un pueblo si conocemos su nombre, el apodo de su Alcalde y su código de amigo. Esto es una forma que tiene **Nintendo** de proteger a los más pequeños de posibles «usuarios malintencionados», pero limita mucho las posibilidades de interacción. SUPERNENA

CASA DIEZ

Invierte en muebles y accesorios, diseña tu propia moqueta y papel pintado. De tu criterio estético dependerán los puntos que recibas









Género > Simulador Social   Formato > Cartucho   Compañía > Nintendo   Programador > Nintendo   Jugadores > 1-4
Modos > 1   Niveles de Dificultad > 1   Texto/Doblaje > Castellano/-   Grabar Partida > Consola



3+

GRÁFICOS 8,2

Divertido y colorista a más no poder, puede que sus texturas no sean ninguna maravilla pero el mundo de Animal Crossing no se vive en alta resolución. Nos gustaría, eso sí, acercarnos mas al personaje.

MÚSICA / FX 8,6

Animal Crossing: Wild World cuenta con buena banda sonora pero lo que mas destaca en este apartado son los efectos y, sobre todo, las «voces» de los personajes que hablan en una especie de Simlish.

JUGABILIDAD 8,5

La pantalla táctil supone una ventaja sobre la versión de Game Cube sobre todo a la hora de equipar elementos desde el inventario. Aún así, a veces es necesario echar mano de la cruceta.

DURACIÓN 9,0

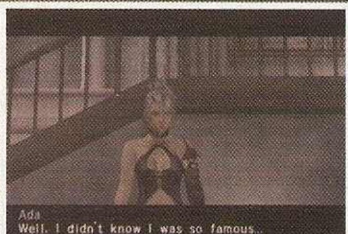
Si cuentas con un grupo de amigos para formar una comunidad virtual, la vida de este juego es casi infinita porque a los eventos especiales se unen las visitas sorpresa. Sin interacción, te aburrirás pronto.



NINTENDO DS

8,5 GLOBAL

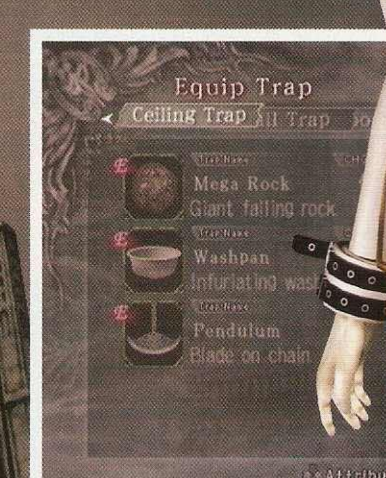





TRAPT

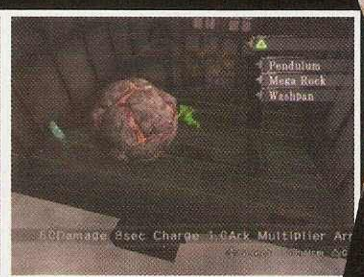
La venganza es un plato que se sirve frío... y tarde.

Y es que los seguidores de la saga *Deception*, han tenido que esperar casi un año desde que *Kagero II: Dark Illusion* viera la luz en Japón. Con este título, **Tecmo** ha sabido recuperar toda la esencia de la saga original, conservando la mecánica de juego y mejorando técnicamente en casi todos los aspectos. Esta vez nos meteremos en el personaje de Allura, princesa que tiene que abandonar su hogar tras ser acusada de matar a su padre, el Rey Olaf. En su exilio, tratando de ocultarse, va a parar a la mansión donde se encuentra sellado Fiend, un demonio que otorgará a Allura la habilidad de materializar trampas en cualquier lugar. Con este nuevo poder, Allura deberá librarse de sus perseguidores y vengar a su padre. El sistema de juego tiene una gran dosis de estrategia, teniendo así que decidir continuamente dónde y cómo queremos las trampas para que sean lo más efectivas posibles. Las *Dark Illusions* llevarán al extremo de lo sádico algunas trampas, multiplicando así el daño. Título muy apto para estrategas, pero si lo que prefieres es acción más directa y menos «rollo», este título quizá te deje algo frío. **CRONO**



//Podrás combinar tus trampas con las del escenario para aumentar el daño//

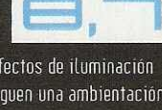


Un total de 50 trampas propias y otras tantas trampas de escenario nos brindarán una gran variedad a la hora de acabar con nuestros enemigos.

Género > Estrategia Formato > DVD-ROM Compañía > Take Two Programador > Tecmo Jugadores > 1
Capítulos > 15 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (64 KB)

12+

GRÁFICOS 8,7

Los efectos de iluminación consiguen una ambientación muy lograda en todos los escenarios. Si añadimos el cuidado diseño y modelado de los personajes, obtenemos un apartado gráfico muy notable.

MÚSICA / FX 8,2

La banda sonora está compuesta por temas instrumentales adaptados a cada situación. Gran variedad de sonidos FX acompañan a cada acción o trampa. El doblaje, aunque en inglés, es claro y limpio.

JUGABILIDAD 8,0

Quizá el control de la cámara sea algo confuso al principio, y el movimiento del personaje un poco lento, pero tras acostumbrarse, colocar y activar las trampas se hace de forma rápida e intuitiva.

DURACIÓN 8,3

Aunque el desarrollo sea muy lineal, el juego cuenta con un buen número de trampas y Dark Illusions por descubrir. Sus cuatro finales y el modo Survival alargarán un poco más la vida del juego.


PS2

8,2

GLOBAL

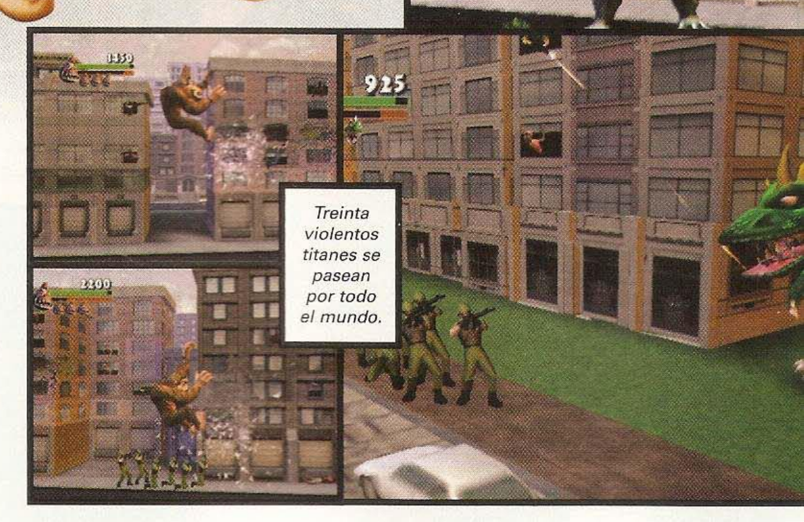
CLÁSICOS COMO GORILAS

Rampage y *Rampage World Tour* son las dos primeras y desbloqueables entregas de la serie

RAMPAGE
TOTAL DESTRUCTION

Aparta esas zarpas de mi rascacielos

El tema de los monstruos gigantes que arrasan capitales de provincia ha acabado por convertirse en un arquetipo *pop*, que inspiró un clásico de los *Arcades* Multijugador: *Rampage*, que llega al fin a las consolas de esta generación. Mostrenco como pocos, el planteamiento del juego original era destruir todos los edificios que aparecían en pantalla usando la devastadora furia gigante de tres monstruos. En esta versión se mantiene la mecánica con pasmosa fidelidad, pero se añade una agradecida profundidad de campo, que permite moverse en varios planos del escenario. Por desgracia (y muy sorprendentemente) no se admiten partidas de más de dos jugadores. Un mal menor para un juego que propone volver a convertir la demolición urbana en forma de arte. ➾ JOHN TONES


Treinta violentos titanes se pasean por todo el mundo.

Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Pipeworks Soft Jugadores > 1-2 Modos de Juego > 4
Texto/Doblaje > Castellano / Inglés. Grabar Partida > Memory Card (139 Kb)

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	7,8	7,3	8,0	7,7	7,5
PS2	7,8	7,3	8,0	7,7	7,5

GRÁFICOS: Nada espectaculares y algo repetitivos, pero resultones en su estilo cartoon. Lo mejor, la fauna de treinta criaturas (¡ratas descomunales! ¡cefalópodos llamados Natalie! ¡machos cabríos!).

MÚSICA / FX: Vulgar en ambos aspectos del apartado sonoro, pero efectiva. Los continuos sonidos de gritos, sirenas de policía y edificios viniéndose abajo forman una bella sinfonía de caos y destrucción.

JUGABILIDAD: Rampage encuentra su razón de ser en las opciones Multijugador. Una pena que no haya opción para tres jugadores. El juego sigue siendo tan sencillo, directo y machacabotones como el original.

DURACIÓN: Los cuatro modos de juego (Campaña, Rey de la ciudad, del mundo y Contra el tiempo), la posibilidad de desbloquear nuevos monstruos y los juegos clásicos, garantizan una vida moderada para este Rampage.

MEJOR VERSION


Las dos versiones son idénticas en todos los aspectos: jugabilidad directa y diversión multijugador.

TALES OF PHANTASIA

Después de diez años, el primer episodio de la saga llega a Occidente

Parece que fue ayer cuando un cartucho de 48 Mbits (6MB) de **Super Famicom** (**SNES**), programado por **Wolf Team** (futuros **tri-Ace**), hizo temblar los cimientos de los RPG con gráficos casi impensables en 16 *bits* y una pegadiza melodía totalmente cantada en japones (*Yume-Wa Owaranai*) que acompañaba a su secuencia de introducción. Así nació ***Tales Of Phantasia***, padre de una saga que ronda el noveno capítulo y que se ha sabido colocar a golpe de calidad entre los grandes del género. Jamás salió de Japón, por eso la edición en castellano para **GBA** devolverá la ilusión a todos aquellos que en 1995 soñamos con su aparición en un idioma inteligible. ***TOP*** se ve, se juega y se siente casi como en sus orígenes, bellos gráficos costumbristas en 2D, mapeados en modo 7, combates en tiempo real acompañados de *scroll* lateral, personajes plenos de carisma, una historia épica de viajes en el tiempo en busca de venganza, banda sonora de lujo, muchas horas de juego... Un áuténtico tesoro en tus manos de casi once años de antigüedad, que en esto de los videojuegos es mucho, mucho tiempo. **THE ELF**



Una compra obligada para los que soñaron con la versión japonesa en 1995.

Linear Motion

Los combates laterales no son tan dinámicos y precisos como en posteriores capítulos, pero sentaron las bases de la saga. Durante su desarrollo podrás cambiar formación, estrategia, *skills* y utilizar *items*.





TOP fue considerado como uno de los tres mejores RPG de SFC.

Género > RPG Formato > Cartucho Compañía > Namco Programador > Namco Jugadores > 1
Personajes > 6 Horas de Juego > 40-50 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí (2 Partidas)

GRÁFICOS 8,5
Superan los originales de SFC/SNES pero no llegan a la calidad de la versión para PSone. Después de diez años siguen derrochando calidez, clasicismo y todo el encanto de los RPG legendarios de 16/32 bits.

MÚSICA / FX 8,4
Motoi Sakuraba nos deleita con 64 composiciones que ambientan a la perfección la atmósfera del juego. Es una pena que no hayan dejado la melodía cantada del original. Voces digitalizadas de buena calidad.

JUGABILIDAD 8,8
Mágica y clásica como su época y orígenes. Esta versión GBA cuenta con un argumento ampliado, más profundo, nuevas sidequests, un sistema de recetas, otro de rangos y una enciclopedia de monstruos.

DURACIÓN 8,5
Dependerá de las ganas que tengas de explorar el entrañable mundo de Tales Of Phantasia, pero cuenta con un mínimo de 40/45 horas. Los numerosos, en exceso, combates alargan bastante la vida del juego.

7+




Nueva
Revista + regalo sólo 2,50 euros
LA REVISTA DE TUS DIBUJOS ANIMADOS FAVORITOS
¡BOOM!
Nº 4 MARZO 2006
GRUPO ZETA
SÍGUELOS EN EL CANAL Boomerang
¡NUEVA! SÓLO 2,50€
CALENTANDO MOTORES: EMPIEZAN LAS CARRERAS
Este número se vende inseparablemente con un DVD de 'Los Fantásticos Viajes de los Gnomos'
Y, DE REGALO, EL DVD DE LA PELI 'LO
¡Ya en tu quiosco!
LOS FANTÁSTICOS VIAJES de los Gnomos
Y, de regalo:
El DVD de la película
'Los Fantásticos Viajes de los Gnomos'
¡BOOM! UNA REVISTA EXPLOSIVA
LOONEY TUNES and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
TOM AND JERRY and all related characters and elements are trademarks of and © Turner Entertainment Co.
SCOOBY DOO, THE FLINTSTONES, ATOM ANT and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s06)
GRUPO ZETA 30 aniversario



WORMS OPEN WARFARE

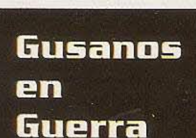
Los gusanos vuelven al frente

Team 17 consiguió darle un nuevo aire al género de estrategia con ***Worms***. Ha pasado más de una década y la tropa gusanil sigue dando guerra. Después de intentar que cosecharan el mismo éxito pero con un motor gráfico 3D, la serie regresa a sus orígenes mostrándonos un mundo pleno de colorido y detalle en dos dimensiones. Es un formato que se adapta perfectamente al estilo de **PlayStation Portable**, respetando la intensa jugabilidad que tanta fama dio a *Worms* en el pasado, con un nivel gráfico muy agradable. Además, hasta cuatro jugadores pueden compartir una partida en la misma consola, aunque también se incluye una opción *Wi-Fi*. Sin duda, es el aspecto más consistente de este título que, por si acaso, también ofrece alternativas para el juego en solitario. **R. DREAMER**



ESCENARIOS DE GUERRA El juego genera escenarios aleatoriamente, aunque están basados en diferentes entornos como Londres, el Ártico, etc., etc.

Puntería y cantidad de fuerza exacta (teniendo en cuenta el viento) pueden llevar a tus tropas hacia una victoria segura.



Gusanos en Guerra

De nuevo las aguerridas lombrices de **Team 17** se levantan en armas para llevar la diversión a casa. Un mortífero arsenal con *items* tan clásicos como el cordero bomba o el ataque aéreo.



Género > Estrategia Formato > UMD Compañía > THQ Programador > Team 17 Jugadores > 1-4
Niveles > Se generan aleatoreamente Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (224 KB)



GRÁFICOS 8,4
Volviendo al esquema clásico, el juego opta por un entorno 2D, así que las complicaciones son mínimas aunque resultan muy agradables con escenarios vistosos y unos «gusanos» muy simpáticos.

MÚSICA / FX 8,5
Para mantener el tono humorístico que ha caracterizado a la serie, sus protagonistas tienen unas vocecillas chillonas muy graciosas. El resto de la banda sonora pasa el examen con un buen nivel.

JUGABILIDAD 8,7
Los que recuerden la primera etapa de Worms van a sorprenderse al ver que la entrega para PSP rescata ese espíritu, la diversión está por encima del virtuosismo técnico, sobre todo para varios jugadores.

DURACIÓN 8,5
Al ser uno de esos juegos capaces de despertar la rivalidad del más tranquilo de los jugadores, su vida está asegurada por mucho tiempo. Por si acaso, siempre queda un curioso modo Desafío para un jugador.

7+

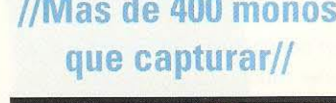




APE ESCAPE 3

Pocas novedades, pero con la alegría y frescura de siempre

Aunque han pasado varios años desde el último título de la franquicia para **PS2** (obviando el mediocre *Party Game* distribuido en Europa como *EyeToy Monkey Mania*), *Ape Escape* sigue siendo muy popular entre los jugones gracias, sobre todo, a su primera entrega, pionera en el uso de los dos *joysticks*. ***Ape Escape 3*** mantiene intacta la mecánica de juego original de forma que utilizaremos el *joystick* izquierdo para mover a nuestro personaje y el derecho para utilizar cada uno de los artilugios cazamonos de nuestro arsenal. Este sistema resultará un poco extraño a los que se aproximen a la saga por primera vez pero, como ocurre con *We Love Katamari*, al cabo de un rato el uso de los dos *joysticks* se vuelve de lo más intuitivo. Entre las novedades de esta entrega destaca la posibilidad de elegir personaje, cada uno con varios disfraces diferentes que amplían sus habilidades. Pero los protagonistas no son los únicos en disfrazarse: en esta entrega encontraremos las versiones simiescas de una larga lista de personajes de la literatura, el cine o los videojuegos. Puede que no sea una gran aportación pero resulta tan divertido como siempre. ➡ SUPERNENA



//Más de 400 monos que capturar//



EXTRAS

Minijuegos que predicen tu futuro en el amor o secuencias como la del encuentro entre *Solid Snake* y un *alter ego* muy particular



Género > Acción/Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Sony C.E.I.
Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar Partida > Memory Card (118 KB)

3+

GRÁFICOS



8,4

No son de lo mejor que hemos visto en la plataforma ni presentan un gran lujo de detalles, pero mantienen la estética colorista propia de la saga y las animaciones están bastante conseguidas.

MÚSICA / FX

7,9

Las melodías son bastante normalitas y aunque se agradece que cuente con doblaje en castellano, resulta bastante cansino escuchar las mismas frases una y otra vez en boca de los personajes.

JUGABILIDAD

8,6

Los viejos conocedores de la saga no tendrán problema, pero si es la primera vez que juegas a un Ape Escape tal vez te cueste un poco acostumbrarte al uso de los dos joysticks, aunque será sólo al principio.

DURACIÓN

9,0

Más de cuatrocientos monos que capturar y un sinfín de extras que desbloquear. Además, la (irritante) obligación de tener que repetir cada pantalla para conseguirlo todo, alarga la vida del juego.



PS2

8,6

GLOBAL



PLAYSTATION 2

24 THE GAME

Desmantela un complot terrorista, sobrevive a la acción y salva el mundo. Pero hazlo rápido, sólo tienes un día

El estreno de la quinta temporada de *24* en EE.UU. coincide con el lanzamiento de este juego para **PlayStation 2** cuyo planteamiento recuerda mucho a los *The Getaway* que la misma compañía se encargó de producir. Ahora nos presentan un juego que va más allá del mero *merchandising* de una serie de televisión y aporta elementos nuevos a la trama en la serie. La historia se sitúa entre la segunda y tercera temporada y explica algunas relaciones entre personajes. Cuenta con la misma banda sonora y compositor, las voces y caras (digitalizadas, eso sí) de los propios actores, el guión lo firman los mismos guionistas, la misma estética y ritmo (aunque con mucha más acción) que en la serie, así como la utilización de viñetas para mostrar acciones paralelas en el mismo momento e incluso mientras juegas. A primera vista, ***24 The Game*** es detallado gráficamente, se mueve con cierta fluidez y tiene un desarrollo de lo más variado, con todo tipo de misiones. Pero el problema se nos presenta en los tiroteos o al afrontar una persecución en coche por la ciudad. El control, tanto sobre el personaje como en las cámaras, no es precisamente fiable. Aparte de eso, **Cambridge Studio** nos ofrece una película interactiva, llena de secuencias cinemáticas y sobre todo, variedad en la acción. No sólo tendrás que conducir y disparar: hay partes del juego que ponen a prueba tus reflejos y tu ingenio con *puzzles* que emulan búsquedas del enemigo por satélite, fases de francotirador, desbloquear códigos, desactivación de bombas e incluso interrogar a un sospechoso para obtener información vital o reestablecer la red de comunicaciones entre las agencias de seguridad... Si estás preparado para ser un héroe o si simplemente eres un *fan* del agente Jack Bauer, vas a tener mucho trabajo en el día más largo. **AKA**



INTERROGATORIO
Presionando o calmando al sospechoso en el momento preciso obtendrás información.



BOMBA
En este *mini-puzzle* debes desactivar la bomba antes de que se acabe el tiempo límite.

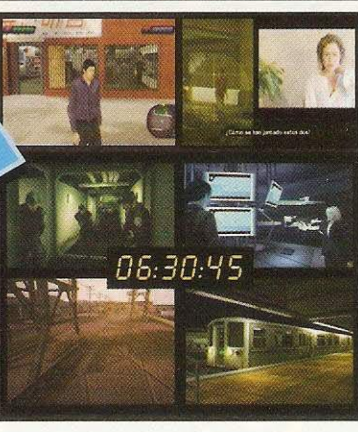


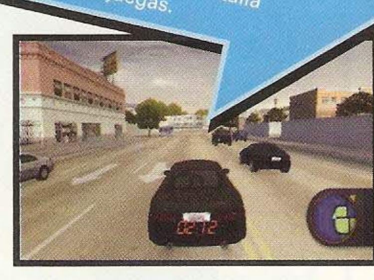
SATÉLITE
Rastrea una zona y escanea un posible objetivo para descubrir la localización del enemigo.

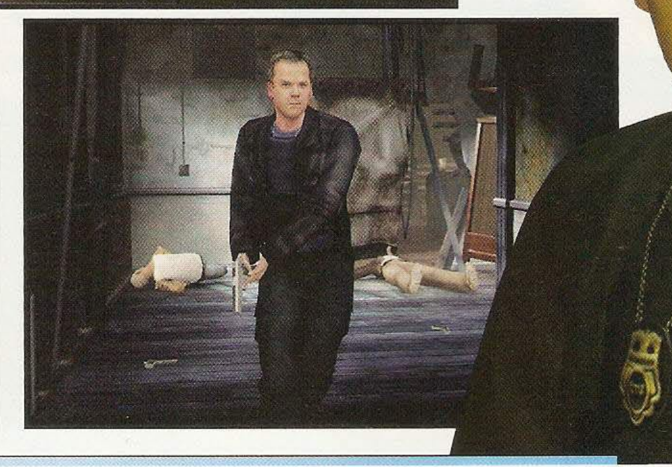




IGUAL QUE EN LA TELE
La acción que se sucede en paralelo, en el mismo momento, se representa también en viñetas en la pantalla incluso mientras juegas.







Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Cambridge Studio Jugadores > 1
Fases > 24 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast Grabar Partida > Memory Card (910 KB)

16+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,1	9,4	8,5	8,2
Logradas digitalizaciones de los personajes de la serie de televisión y entornos detallados que reproducen con frialdad la ciudad de Los Ángeles. Es superior a The Getaway gráficamente pero no muy fluido.	Excelente orquestación dinámica, compuesta por los músicos de televisión, que además, varía en función de nuestras acciones. Aparte, las voces de los protagonistas del juego salen del doblaje de 24.	He aquí el «pero» de este juego. Su control no es precisamente fiable en algunas secciones. Eso sí, ofrece una gran variedad de acciones, puzzles, conducción, acción urbana, conversación...	Decirte lo obvio sería que en 24 horas terminarás con este título, pero aparte de su desarrollo lineal te esperan bonificaciones si superas cada misión con un cierto porcentaje de éxito en sus objetivos.









El joven Ico es llevado para ser encerrado en un sarcófago por haber nacido con cuernos.



ICO

Una segunda oportunidad para un clásico del género de aventuras

Cuando la magia se apodera de un juego como ocurrió con ***Ico***, es muy fácil que termine convirtiéndose en un título legendario. Sin embargo, después del clamor popular solicitando la reedición, quizá pierda ese halo de producto inalcanzable. Al menos podrás disfrutar por fin con la increíble aventura de ***Ico*** en esta majestuosa y singular fortaleza. Si eres uno de aquellos que ya ha relegado a ***Ico*** al desván de la memoria, haremos un breve repaso del juego. La primera sorpresa era descubrir que podíamos llevar de la mano a la frágil princesa Yorda. Después, la sobrecogedora atmósfera terminaba por transportarte al mágico mundo en el que transcurre la aventura que, a pesar de ser muy corta, con sus *puzzles* conseguía alargar el tiempo de juego durante la primera partida. No era extraño que una vez terminada la huida de Ico y Yorda, más de uno se decidiera a una segunda vuelta por el simple placer de disfrutar con mayor consciencia tan suculento plato, para darse cuenta de su brevedad. Aún así, ***Ico*** se convertirá con seguridad en uno de esos juegos que se quedan grabados como una experiencia maravillosa, tanto por su original concepción como por su épico argumento. **R. DREAMER**

REINA DE LAS SOMBRAS

Como en los mejores cuentos, ***Ico*** cuenta con una malvada reina que intentará amargar el final a nuestro héroe



Yorda nunca podrá escapar de este castillo...

¡Vive una aventura

Ico te propone una aventura en toda regla. Con *puzzles* para pensar, plataformas para los habilidosos y acción zurrando a las «sombras».



PALANCAS



PLATAFORMAS



ACCIÓN

Género > Aventura   Formato > DVD-ROM   Compañía > Sony C.E.   Programador > Team ICO   Jugadores > 1-2
Niveles de Dificultad > 1   Texto/Doblaje > Castellano/Desconocido   Grabar Partida > Memory Card [354 KB]

7+

GRÁFICOS 9,3

El motor gráfico de Ico sigue resistiendo el paso del tiempo. Aunque los años ya pesan sobre él, fue tan brillante el trabajo realizado que todavía hoy supera a títulos recién incorporados al catálogo de PS2.

MÚSICA / FX 9,4

Este apartado es el que continúa marcando la diferencia. Además de una magnífica ambientación atmosférica, Ico posee una de las bandas sonoras más brillantes de toda la historia de PlayStation 2.

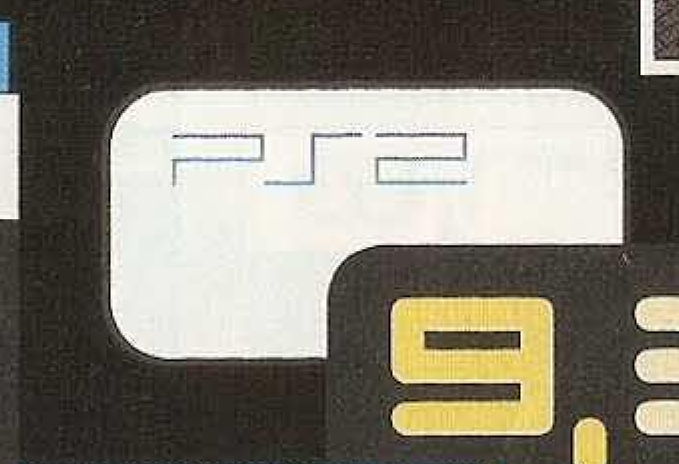


JUGABILIDAD 9,3

Ico supuso un soplo de aire fresco. Su espíritu proponía las mismas cosas que habíamos visto en otros juegos pero bajo un nuevo prisma, el de tener que cuidar a la princesa Yorda de los peligros de la fortaleza.

DURACIÓN 8,7

Ico tampoco podía librarse de un pero, en su caso, que apenas dura un suspiro. Aún así, Team ICO se las apañó para incluir diferentes sorpresas que hacen obligada una segunda incursión en el gigantesco castillo.





PUYO POP FEVER

El puzzle más emblemático de Sega regresa por partida doble

Aunque lo hace con mucho retraso ya que este ***Puyo Pop Fever*** salió al mercado japonés en 1994 y no ha sido hasta ahora cuando ha aterrizado en Europa. Desde sus remotos orígenes en **MegaDrive** (donde fue rediseñado para el público Occidental bajo el título de *Dr Robotnik's Mean Bean Machine*), la saga *Puyo Puyo* ha sido una de las de mayor acogida en el competitivo mercado de los *puzzles*. Esta versión conserva el encanto y la simplicidad de sus antecesores, pero además ofrece la posibilidad de compartir la experiencia de juego con otros usuarios sin necesidad de otro cartucho (**DS**) o consola (**PSP**). Si buscas un *puzzle* de corte clásico, es una alternativa a *Lumines* o *Meteos*. **NEMESIS**



Elimina una buena hilera de puyos de un tacazo y soltarás una lluvia de piedras sobre tu rival.











DELIRIO MULTIJUGADOR

La versión **DS** permite jugar a 8 usuarios con un solo cartucho. En **PSP** jugarán dos con una sola consola







Género > Puzzle Formato > UMD/Cartucho Compañía > Sega Programador > Sonic Team Jugadores > 1-2 (PSP) / 1-8 (DS)
Modos de Juego > 4 Juego en Wi-Fi > Si Texto/Doblaje > Inglés/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
PSP	7,5	7,0	8,4	8,5	8,3
NINTENDO DS	7,0	7,0	8,4	8,5	8,3



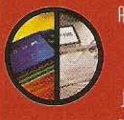
La versión PSP aprovecha el mayor tamaño de su pantalla para ofrecer «puyos» de mayor tamaño que en DS, cuya utilización de la pantalla doble se reduce a mostrar en la de abajo imágenes de los personajes.

La música es demasiado cargante. Eso suele ser un defecto en la mayoría de los juegos, pero en el caso de un puzzle (al que se supone que vas a dedicar cientos de horas), la música ratonera es un crimen.

La mecánica no ha variado demasiado respecto al primer Puyo Puyo de MegaDrive. El modo Fever te permitirá encadenar combo tras combo, lanzando una verdadera lluvia de piedras sobre tu rival.

Jugar con la máquina no tiene demasiados alicientes. Todo lo contrario que disputar una partida con un amigo (o amigos en el caso de la versión DS). Además, no tendrán que comprarse el juego. Con el tuyo, basta.

MEJOR VERSION



Ambas versiones son igual de recomendables. **PSP** tiene mejores gráficos. **DS** permite más usuarios



SUPERCONCURSO
VIEWTIFUL JOE
DOUBLE TROUBLE
Nintendo y Super Juegos te regalan 1 consola Nintendo DS + 1 Viewtiful Joe Double Trouble y, como segundo premio 10 lotes de 1 Viewtiful Joe Double Trouble. Si quieres participar en este concurso, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 24 de abril.
1er PREMIO
1 LOTE:
COMPUESTO POR 1 CONSOLA NINTENDO DS + 1 JUEGO VIEWTIFUL JOE DOUBLE TROUBLE
CAPCOM
NINTENDO DS
2º PREMIO
10 LOTES DE:
1 VIEWTIFUL JOE DOUBLE TROUBLE
© 2005 NINTENDO TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
12+
Nintendo
NINTENDO DS
CAPCOM
¿Cómo se llama la novia de Viewtiful Joe?
A) Bernarda B) Super Chu C) Silvia
CONCURSO «VIEWTIFUL JOE DOUBLE TROUBLE»
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra joesj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5575 lo siguiente: joesj B
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 24 de abril.

supergui

El Padrino®

Prosperar entre las filas de la Familia Corleone no será tarea fácil, aunque esta guía te proporcionará una ayuda muy valiosa a la hora de convertirte en el gangster más temido de NY.





EL PADRINO

CONTROLA LA MANO NEGRA

ATACANDO A TU OBJETIVO

Fijar objetivo: fija un objetivo presionando y manteniendo el botón L1. No podrás atacar mano a mano mientras no hayas fijado un objetivo.

Paso lateral: mientras tengas fijado un objetivo, caminarás en círculo a su alrededor. Esto quiere decir que la cámara permanecerá centrada en tu objetivo, permitiéndote realizar todos los ataques siempre de frente.

ATAQUES BACKHAND

Ataque rápido: Estos ataques son relativamente débiles pero muy rápidos. Para ejecutarlos, pulsa el stick analógico derecho hacia el enemigo (hacia arriba, arriba-izquierda o arriba-derecha).

Ataque potente: estos ataques son más fuertes pero a su vez más lentos. Para ejecutarlos, pulsa el stick analógico derecho hacia abajo (hacia abajo, abajo-izquierda o abajo-derecha) y luego hacia arriba rápidamente. Con algunas personas no tendrás que llegar a soltar el puñetazo para intimidarlas. Sólo aguanta el stick abajo y observa cómo sube la barra de presión de tu enemigo.

Combos: combina varios ataques rápidos y termina el movimiento con un ataque potente.

AGARRONES

Agarrar: cuando estás dentro del rango de mano a mano, podrás agarrar a tu enemigo manteniendo pulsados los botones L1 y R1 simultáneamente. Si pulsas el stick analógico izquierdo arriba o abajo, pondrás a tu enemigo de pie, si estaba de rodillas, o viceversa. El tiempo que puedes tener agarrado a un enemigo varía en función de su rango, salud y de tu nivel de lucha.

Ataques con agarrón: un enemigo agarrado está a tu merced. Tus ataques cambian de manera que mientras le sujetas con una mano, con la otra obtienes ataques más potentes.

Arrastrar: mientras tengas a un enemigo agarrado, podrás moverlo o arrastrarlo libremente. Además, podrás empujarlo por bordes, ventanas o azoteas. Pulsa el stick analógico izquierdo arriba o abajo para mover a tu enemigo.

EMPUJONES

Sacudir: puedes sacudir a uno de tus enemigo que tengas agarrado pulsando izquierda o derecha en el stick analógico derecho. Para lanzar a tu enemigo, suelta el botón de agarre mientras le estás sacudiendo.

Empujón: parecido al movimiento de sacudir, puedes empujar a un enemigo contra una pared u otro objeto de tu entorno. Pulsa izquierda o derecha en los dos sticks analógicos.

ATAQUES Y EL ENTORNO

Empujón contra una mesa o muro: Puedes lanzar a un enemigo contra una mesa o una pared y estamparle mientras le agarras.

Ventanas, repisas, etc.: cuando tu enemigo está cerca de una ventana, repisa o cualquier objeto que se pueda destruir, podrás acercarlo a estos lugares y lanzar a tu enemigo contra, o sobre, ellos. Además, amenazar a tu enemigo con lanzarle por la ventana te dará un buen número de puntos de presión.

MATAR SIN ARMAS

Para estrangular a tu enemigo lo primero que debes hacer es agarrarle. Pulsa los dos sticks analógicos hacia abajo hasta que sientas los latidos de tu enemigo en el mando. Mantén los sticks pulsados hasta que el mando deje de vibrar.

CON CABLE

Sorprende a todos tus enemigos por detrás en el momento que tengas el cable equipado. Así, cuando estés dentro del rango, agarra a tu enemigo pulsando L1 y R1, y estrangula a tu enemigo de la misma forma que lo harías sujetándolo de frente.

ARMAS CUERPO A CUERPO Y ARROJADIZAS

Atacar con armas cuerpo a cuerpo: a medida que avances en el juego irás consiguiendo distintas armas de ataque cuerpo a cuerpo como bates, tuberías, etc. Cuando tienes un arma de cuerpo a cuerpo equipada, el funcionamiento es igual que si atacas sin armas (ataque rápido, ataque potente y combo).

Arrojadizas/Explosivos: puedes lanzar algunos items contra objetos y enemigos. Todos los explosivos (cócteles molotov, dinamita, bombas de tiempo) se lanzan fijando al objetivo y ejecutando un ataque rápido.

ATACAR A UN ENEMIGO DEPENDIENDO DE SU POSTURA

De pie: es la postura en la que encontrarás a la mayoría de tus enemigos siempre y cuando su estado de salud sea bueno.

De rodillas: cuando un enemigo se debilita, cae de rodillas al suelo. Mientras esté así no podrá defenderse hasta que se ponga de pie.

Arrastrándose: si un enemigo está muy débil o ha sido lanzado o empujado, éste comenzará a arrastrarse antes de levantarse. De este modo podrás seguir golpeándole, mientras esté arrastrándose. Si se recupera, se pondrá de rodillas y finalmente se levantará, volviendo a la postura normal.

MOVIMIENTOS DEFENSIVOS

Bloqueo: puedes bloquear ataques pulsando el botón Cuadrado. Tendrás la opción de bloquear todo el tiempo que sea necesario. El bloqueo te protegerá de los ataques rápidos y reducirá el daño de los ataques potentes y de los combos.

Esquivar: mientras estás bloqueando, puedes esquivar los ataques moviendo el stick analógico izquierdo. Esquivar un ataque te permitirá un rápido contraataque por tu parte.

MOVIMIENTOS SIGILOSOS

Agacharse: puedes agacharte presionando el botón Círculo. Mientras estés agachado podrás moverte avanzando de cuclillas, reduciendo tu velocidad pero a su vez disminuyendo el ruido que haces al caminar. Podrás colocarte detrás de tu enemigo sin que se entere.

Pegarse a la pared: pulsa el botón Cuadrado cuando estés cerca de una pared o una puerta. Podrás avanzar pegado a la pared para ocultarte.

CARA A CARA

Si quieres información, tendrás que hablar con la gente. Conversa con cualquiera acercándote a él y presionando el botón de acción (Triángulo). Fíjate en el icono de «El Padrino» que algunos personajes tienen sobre su cabeza. Estos tendrán algo importante que decirte.

superguí

También puedes tratar de influenciar a los personajes con el icono de «El Padrino» mediante el soborno o la extorsión. Fíjate en la barra de presión. Poca presión y no te mostrarán el respeto que te mereces, sin mencionar lo que andas buscando. Demasiada presión y tendrás dos opciones: una pelea o un hombre muerto.

NEGOCIACIÓN

Cuando tengas suficiente respeto y la gente te tema lo suficiente, podrás hacerte con el control de negocios y tinglados con una charla y un fajo de billetes. Al principio cuesta soltar la pasta, pero lo agradecerás cuando llegue el día de paga.

PUNTOS DÉBILES

Los dueños de los negocios y los jefes de los tinglados tienen puntos débiles esperando a que los descubras. Puede ser desde un empujón hasta una amenaza. Que destroces una tienda o que ataques a un inocente. Si descubres el punto débil, conseguirás un aumento en tu paga semanal y un Bonus a los puntos de respeto.

PUNTERÍA DE PRECISIÓN

Un hombre muerto no puede hablar... o darte una parte de sus beneficios. La «Puntería de Precisión» te permite apuntar a los puntos débiles sin matar a un enemigo. Con un arma equipada, pulsa el botón L1 para fijar un objetivo. Mueve el puntero con el stick analógico derecho. El puntero se volverá rojo cuando pases por un punto débil. Dispara a los brazos, posiblemente el enemigo suelte su arma. Dispara a las piernas si no quieres que tu enemigo vaya a ninguna parte.

AUMENTA TU RANGO

EXTORSIÓN

Hay un buen número de negocios repartidos por Nueva York que necesitan de tu protección. Si le ofreces tus servicios al dueño, pero éste no lo ve del todo claro, tendrás que mostrarle de qué clase de tipos pretendes defenderle. Normalmente entrarán rápido en razón. Cuando tengas un negocio bajo tu «protección», el dueño te pagará una cantidad por semana.



TINGLADOS

Algunos negocios sirven de tapadera para ciertas actividades ilegales como el juego, la venta de armas, etc. Tras convencer a un dueño de un negocio que necesita tu protección, echa un vistazo a la trastienda. Si hay un tinglado montado, podrás intentar convencer a su jefe para que trabaje para los Corleone. Si lo consigues, el tinglado te proporcionará una cantidad semanal. Los tinglados y los almacenes son un buen negocio. Si logras hacerte con todos los tinglados de una misma familia, ampliarás tu capital de forma considerable. Además, los tinglados están servidos desde los almacenes. Si tienes el valor de hacerte con un almacén, podrás averiguar quién es el proveedor. Pero ni se te ocurra pensar en sustituir al proveedor a no ser que tengas un gran arsenal a tu disposición.

SOBORNO

Si incomodas a la policía, tu nivel de búsqueda se incrementará, complicándote un poquito los negocios. Golpear a un policía, robar un coche, atacar a un civil... Éstas son el tipo de cosas que ponen nerviosa a la «pasma». Si te arresta un poli, despertarás entre



rejas y sin las armas que llevarás encima. Si tu nivel de búsqueda sube demasiado, los polis no se molestarán en arrestarte. Dispararán primero y preguntarán después. Por suerte, el dinero manda en Nueva York, incluso a la Policía. Te desenvolverás más cómodamente entre tus chanchullos si «untas» las manos adecuadas. Tener a un poli en nómina no sólo reduce tu nivel de búsqueda. Además, hará que el poli haga la vista gorda con algunas de tus fechorías. Cuanto más alto es el rango del oficial, más alto será su precio. Eso sí, no tientes a la suerte. Si te pasas de la raya o atacas a un policía, el «precio» desaparecerá.

VENDETTAS

Cuando haces negocios en el mundo de la mafia, siempre hay alguna baja. Tomar territorio enemigo siempre significa deshacerse de algún matón rival. Matar miembros de las familias rivales hace subir tu respeto, pero también incrementa tu nivel de Vendetta. Tu nivel de Vendetta con otra familia determina cómo se comportarán sus miembros hacia ti. Si vas por ahí con arma en mano, dejando un rastro de cadáveres enemigos a tu paso, dispararás tu nivel de Vendetta y comenzará una guerra de bandas. Cualquier miembro de esa familia te disparará en cuanto te asomes por una esquina. Afronta las cosas con un poco de estrategia y verás que es más sencillo llevar tus negocios.

ASESINATOS

Estas misiones paralelas son una buena forma de adquirir respeto y conseguir mejores armas. Ejecutar un asesinato con el modelito adecuado (consulta tu lista de víctimas) te hace ganar puntos de respeto extras.

MISIONES DE HISTORIA

También son una buena forma de conseguir respeto. No podrás convertirte en el Don de Nueva York si no las has completado todas.

CONVIÉRTETE EN EL DON DE NUEVA YORK

Convertirse en Don es sólo el primer paso de cara a hacerte un hueco en el mundo de El Padrino. Para convertirte en Capo Di Tutti Capi (Jefe De Todos Los Jefes), tendrás que hacer mucho más que completar todos los trabajitos que te da la familia Corleone. Nueva York ofrece muchas otras oportunidades y tendrás que aprovecharlas todas si quieres que tu nombre pase a la historia.

SECUESTRAR LOS CAMIONES DE REPARTO

Hay muchos camiones que llevan las ganancias y otros bienes de los tingla-



65 EL PADRINO



dos a los almacenes. En muchas ocasiones llevarán dinero, así que en cuanto veas uno de ellos haz lo que sea por pararlo. Intimida al conductor para averiguar en qué zona va a descargar y revisa el mapa a ver qué familia la controla. Coge la bolsa de dinero que dejarán los abatidos matones que defendían el camión y vuelve a tu piso franco para «almacenar» el dinero. La familia a la que has robado no estará contenta... estás avisado.

ASALTA LAS 100 CAJAS FUERTES

En ciertos lugares encontrarás cajas fuertes. Haz que salten por los aires con ayuda de la dinamita y quédate con su contenido.

ATRACA LOS SEIS BANCOS

Algunos barrios tienen un pequeño (o no tan pequeño) banco, que puede ser atracado para tener una rápida inyección de dinero. Vuela la cámara del banco y vuelve al piso franco con el botín para añadirlo a tus fondos.

COMPLETA LOS 20 ASESINATOS

Sigue las marcas rojas en tu mapa para localizar estas misiones paralelas.

COMPLETA TODAS LAS MISIONES DE HISTORIA

Imprescindible para convertirse en el verdadero Capo Di Tutti Capi de Nueva York.

COMPLETA LOS 22 ESTILOS DE EJECUCIÓN

Dentro de tu pantalla de estado, podrás ver tu progreso criminal. Abajo del todo verás una lista con los estilos de ejecución que podrás conseguir. Usa todo tu arsenal (preferiblemente a corta distancia) y tu entorno para conseguirlos todos. Una vez conseguidos, serás gratamente recompensando.

COMPRA TODOS LOS PISOS FRANCOS

Los pisos francos te serán muy útiles, así que asegúrate de comprarlos todos tarde o temprano. En los pisos francos podrás encontrar:

- Salud: en cada piso franco encontrarás una botellita que te recuperará la salud.
- Armería: en los pisos francos más caros encontrarás munición para tus armas.
- Escondite: entrar en uno de los pisos francos reduce la búsqueda hasta un nivel Dos. Merece la pena...
- Banco: cuando lleves bolsas de dinero en la mano (de un banco o bien de un camión de reparto), vuelve al piso franco para ingresar el dinero y añadirlo a tus fondos.
- Guardar progreso: en cada piso franco podrás guardar la partida.

COMPRA TODOS LOS MODELITOS

Antes de volver a los negocios, entra en la tienda del sastre y compra algo de ropa adicional.

ENCUENTRA LOS 100 ROLLOS DE PELÍCULA

Además de un Bonus a tu porcentaje total, los rollos de película te proporcionarán más respeto y clips de vídeo que podrás ver en los extras.

HAZTE CON TODO EL MAPEADO

Para convertirte en el Don de Nueva York tendrás que tener el control sobre todas las zonas del mapa. Para ello deberás extorsionar cada negocio, hacerte con cada tinglado, apoderarte de todos los almacenes y puertos, y por supuesto, destruir las residencias de las familias rivales. Recuerda:

- Extorsiona todos los negocios.
- Hazte con todos los tinglados (consulta la pantalla de estado para ver tu progreso).
- Apodérate de todos los almacenes y de los cuatro puertos.
- Destruye las cuatro residencias rivales.

MISIONES DE HISTORIA

EL PRECIO DE LA LEALTAD

Toma contacto con el trasfondo de la familia Corleone y conoce a tu padre. En esta misión jugarás con el padre de tu personaje. Tendrás que deshacerte de un puñado de gángsters. Superada esta misión, pasarás a la pantalla de creación de personaje y verás cómo Luca te saca de un marrón para hacer de ti un «hombre de provecho».

EL CALLEJÓN

Misión Tutorial. Luca te enseñará unas técnicas básicas de combate y a guardar la partida.

EL EJECUTOR

Contesta al teléfono y sal a la calle para verte con Luca. Te mandará a extorsionar al carnicero. Los destinos se marcarán en tu mapa, así que no deberías tener problema en llegar hasta el siguiente paso. Ve a la carnicería y extorsiona al dueño. Para ello, primero habla con él para hacerle entrar en razón, y si ves que no capta el mensaje, cébate con sus bienes. Verás una barra azul debajo de la salud del personaje a extorsionar. Vigila esta barra. Si se vuelve verde, el personaje perjudicado comprenderá lo que tiene que hacer. Si se vuelve roja, será que le has presionado demasiado y te plantará cara. En el caso del carnicero, empieza hablando con él. No te hará demasiado caso, por lo que tendrás que romper algunas cosas. Destroza su balanza y su caja registradora y vuelve a hablar con él. Así entrará en razón. Ahora podrás adueñarte además del negocio clandestino que hay en la trastienda de la carnicería. Cuando vayas a salir te encontrarás un policía. Sobórnale y te dejará en paz. Mientras tengas a los policías «en nómina» siempre harán la vista gorda con los delitos menores. Estate atento y vigila su indicador verde. Para terminar esta misión, ve a entregarle la pasta del carnicero a Luca.



CON UN PIE EN LA TUMBA

Ve a ver a Paulie Gatto en el club social Falconite. Sigue el círculo azul en tu mapa. Una vez llegues al club social, Paulie y Monk te guiarán en la misión. Simplemente ve con ellos y, siguiendo el Tutorial para los comandos de pelea avanzados, propina una buena paliza a los chavales que se cebaron con la hija del tipo de la funeraria.



DURMIENDO CON LOS PECES

De nuevo, en una misión de entrenamiento, Luca te enseñará a disparar y a conducir. Reúnete con él siguiendo el círculo azul en tu mapa, como es habitual. Entrarás con Luca en el callejón y tendrás que hablar con él para que empiecen las lecciones de tiro. Una vez completadas, sal del callejón y sube al coche. Tendrás que conducir hasta el bar Luna, en Midtown. Sigue la cruz ▶

s u p e r g u i

azul en el mapa. Una vez en el local, observa la escena. Cuando retomes el control de tu personaje, acaba con todos los gángsters que encontrarás dentro del local, súbete al coche y ve al piso franco de Little Italy tan rápido como puedas.

EL DON HA MUERTO

Espera la llamada de Monk. Te citará en la barbería de Little Italy, «De Mantagna's». Si hablas con Monk por teléfono, pero no aparece la marca en el mapa, tendrás que hacer algo de tiempo. Recorre la zona buscando negocios que extorsionar o policías que sobornar. Si oyes sonar un teléfono, acércate a cogerlo. Será Monk. Si pasa un rato y no sabes nada de él, vuelve al piso franco. El teléfono estará sonando y Monk te dará la dirección hacia dónde tienes que dirigirte (en forma de círculo azul en tu mapa). Una vez en la barbería te emboscarán, dañarán al Don y raptarán a la hermana de Monk. Usa las ventanas y la puerta para cubrirte, y así acabar con los gángsters que están fuera. Saliendo a la izquierda, detrás de un coche hay uno escondido esperando emboscarte, y a la derecha, verás al que tiene a Frankie, la hermana de Monk. Quítale las armas e interrógale para sacarle información. Una vez pongas a Frankie a salvo, tendrás que escoltar la ambulancia que lleva al Don al hospital, pero no llegarás hasta allí. Te emboscarán en el puente, así que deshazte de los gángsters y conduce tú la ambulancia hasta el hospital antes de que la salud del Don se consuma.

PROMOCIÓN A EJECUTOR

Ve a la residencia Corleone (está marcada con un círculo azul en tu mapa) y habla con Tom Hagen. Está en su despacho. Le reconocerás por el icono con el logo de «El Padrino» sobre su cabeza. Tom te ascenderá y te dará la próxima misión.

BIENVENIDO AL REINO

Reúnete con Clemenza en el Falconite, en Little Italy. Te dirá que vayas a ver al Don al hospital, así que consigue un vehículo y dirígete hacia allí.

CUIDADOS INTENSIVOS

El hospital está desierto. Han echado a los hombres de Tessio y sólo quedan unos cuantos guardias. Dentro, Don Vito se halla indefenso ante lo que le depara el destino. Entrarás al hospital con Frankie, y mientras visitas a Monk un gángster que se ha confundido de habitación tratará de atacarte. Acaba con él y saca a Frankie de



ahí. Tendrás que bajar al sótano y hacer «limpieza» antes de que Frankie pueda escapar usando una ambulancia. Cuando Frankie esté a salvo, vuelve a buscar a Michael Corleone. Lo encontrarás en la puerta principal del hospital. De camino encontrarás dos gángsters más.

INVITACIÓN

Al salir del hospital, busca a un tipo en la esquina de la calle. Te dirá que Clemenza está en la floristería. Ve allí y te dirá que Rosa te espera en su tienda. ¡No le hagas esperar!

FUEGOS ARTIFICIALES

Habla con Rosa, te invitará a subir al piso de arriba y unirte a la fiesta. Habla con Sonny, Monk y Paulie. La policía entrará y arruinará la fiesta. Tendrás que ir a rescatar a Rosa de las garras del sargento Galtosino y, para ello, tendrás que salir de la floristería hacia el callejón. Soborna al poli que está en la puerta, te dejará pasar. En el callejón procura pasar agachado sin que los policías te vean. Si alguno te pilla, tendrás unos segundos para reducirle antes de que dé la alarma. Entra en la puerta que hay al final del callejón, elimina a los policías que hay dentro y sube al piso de arriba para que Galtosino suelte a Rosa. Tendrás que acabar con él de manera que parezca un accidente. Tíralo por la azotea. Tendrás que agarrarlo y llevarlo hasta el borde. Debilítale antes un poco para que no se resista demasiado, y una vez contra la barandilla de la azotea, mientras lo tienes agarrado, empuja los dos sticks hacia arriba para lanzarle al vacío. Misión cumplida.

PROMOCIÓN A ASOCIADO

Ve a la residencia Corleone y habla con Sonny. Ascenderás a Asociado de la familia.

MUERTE AL TRAIDOR

Saliendo de la residencia Corleone, uno de los matones que pulula por allí (fíjate en los que tengan el icono de «El Padrino», siempre tienen algo interesante que contarte) te dirá que vayas a ver a



Clemenza a su casa de Brooklyn. Clemenza te contará quién es el traidor y en qué momento tendrás que acabar con él. Mientras, te llevará a hacer un trabajito. Sal del coche, sube a la primera planta del restaurante y coge las armas y la dinamita. Abandona el restaurante y habla de nuevo con Clemenza. Te dirá dónde colocar la bomba. Síguele hasta el bar de los Tattaglia, entra eliminando a cualquiera que ose cruzarse en tu camino. Sube al piso de arriba y coloca la bomba en el lateral de la barra del bar (pulsa R1 para colocarla). Una vez activada la bomba, sal de ahí tan rápido como puedas o saltarás por los aires junto con el local. Una vez fuera, Clemenza te recogerá y te llevará hasta donde tendrás que poner fin a la vida del traidor. Baja del coche y entra en la zona de contenedores, con cuidado de que no te alcancen los explosivos. Al final del pequeño laberinto de cajas y contenedores, encontrarás al que tendrás que liquidar para continuar con la misión. Una vez muerto, sube al coche que trae Rocco y despista a la policía. A continuación, deja el coche en el garaje del apartamento de Paulie y habrás completado la misión.

AMIGOS Y ENEMIGOS

Tendrás que hacer algo



6 5 EL PADRINO

de tiempo hasta que puedas contactar con Monk por teléfono para que te dé la próxima misión. Mientras, extorsiona algún comercio, hazte con algún tinglado o acepta un «trabajito». Cuando consigas hablar con Monk, te dirá que te reúnas con él en Corcoran's Perch. Una vez allí, te mandará a ver a Tom Hagen en la residencia Corleone. Tom te contará qué has de hacer ahora.

A MATACABALLO

Sigue a Rocco por la residencia de Wolzt sin ser descubierto. Te llevará hasta el establo, donde «recogerá» un «paquete» para Wolzt. Ahora tendrás que ir hasta el dormitorio de Wolzt. Sal del establo y, ve hacia la derecha, sube por las escaleras. Ve siempre agachado para que no te



vean los guardias y, cuando tengas oportunidad, esquívalos. Si no queda más remedio, acaba con ellos. Entra a la mansión por la pequeña puerta de servicio y atraviesa la cocina. ¡No mates a ningún miembro del personal de servicio! Sal de la cocina por la puerta grande y gira a la derecha. Sube por las escaleras y avanza cruzando el pequeño recibidor hasta un pequeño salón. Espera a que la mujer de la limpieza se marche y avanza por el pasillo de la derecha. Al fondo encontrarás la habitación de Woltz. Espera a que Rocco haga su trabajo y... ¡caballo en cama!

NIDO DE AMOR

Reúnete con Tom Hagen en Château Leive, en Midtown. En nombre del Don y de la familia Corleone te regalará un nuevo piso franco, después tendrás ir a la residencia Corleone.

RECETA PARA UNA VENGANZA

Michael Corleone necesitará un arma escondida en el cuarto de baño del restaurante Louis. Cuando te den el arma, ve hasta allí, extorsiona al tipo que cubre la puerta trasera y cuélate sin ser visto hasta el cuarto de baño. Durante la cena con Solozzo, Michael irá al cuarto de baño. Al volver matará a Solozzo con el arma que tú has escondido un rato antes. Ahora tendrás que sacar a Michael de ahí. Sal del restaurante y corre hasta el coche de Michael. Llévale a de una pieza hasta el puerto y habrás completado la misión.

PROMOCIÓN A SOLDADO

Ve al Falconite y habla con Tom Hagen. Te dirá que el mismo Don Vito Corleone oficiará tu promoción a «Soldatto». Entra en el salón y habla



con el Don.

AHORA ES ALGO PERSONAL

Recibirás una llamada telefónica de Frankie. Ve a verla a vuestro piso en Midtown. Cuando llegues, ella te estará esperando... pero los sicarios de Tattaglia también. Raptarán a Frankie y la llevarán a la iglesia de Brooklyn. Ve a la iglesia y recoge a Monk por el camino. Usa el mapa para conocer las localizaciones exactas. Están marcadas con el aspa azul. Una vez en la iglesia, cuélate por las escaleras del lado izquierdo y prepárate para una emboscada. Monk te dirá por dónde. Entra en la iglesia y acaba con todos los matones de Tattaglia para completar la misión.

TESTIGO MUDO

Sonny te ha citado en el viejo almacén. Parece ser que tiene una pista para dar con Bruno Tattaglia, responsable de la muerte de Frankie. Ve a ver a Sonny. Tendrás que interrogar a un capo Tattaglia para intentar sacarle algo de información. Tras golpear unas cuantas veces al capo, y ver que éste no suelta prenda, le «enseñarás la salida». Sonny te dirá que vayas al funeral del capo para pillar allí a Bruno. Entra en el crematorio y deshazte de todos los matones. Con ello activarás el ascensor para poder subir al piso donde se encuentra Bruno. Una vez que estés allí, acaba primero con los matones, de este modo tendrás vía libre, «invita» a Bruno a entrar en el horno.

ES UNA JUNGLA AHÍ FUERA...

De nuevo tendrás que hacer algo de tiempo hasta que recibas una llamada de Sonny. De tal modo que lo más aconsejable es que busques nuevos negocios que extorsionar, tinglados con los que hacerte o polis que sobornar. Nunca está de más extender un poco tus redes.

LA GUERRA DE SONNY

Reúnete con Sonny en la residencia Corleone. Te dirá que pases a recogerle más tarde para ir a hacer un «trabajito». Recoge a Sonny y ve siguiendo los destinos en el mapa. Primero tendrás que conseguir algo de información sobre los Cuneo. El patrón siempre es el mismo. Entra en el local, acaba con todos los matones e interroga al «jefe». El primer destino es un restaurante. El jefe se te escapará en un camión, así que tendrás



SUPERGUI

que perseguirle hasta un almacén. Allí, repite la operación. Entra armando jaleo y sácale la información que necesitas al jefe del negocio. Te mandará al muelle donde te encontrarás con bastante resistencia. Procura tener la vida al máximo y un buen arsenal. Aprovéchate de las cajas para esconderte y dispara a los barriles con fuego para provocar explosiones a la vez que eliminas a



varios enemigos de una vez, así ahorrarás munición. Entra en el almacén y vuelve a «negociar» para completar la misión.

CAMBIO DE PLANES

De nuevo, reúnete con Sonny en la residencia Corleone. Una vez allí, Sonny recibirá una llamada telefónica y se marchará en su coche. Síguele. Al llegar al peaje, le tenderán una emboscada y lo matarán. Tienes que descubrir quién está detrás de este golpe. De tal modo que deberás seguir al coche donde se han llevado al responsable del peaje hasta un almacén en el parque industrial de Hell's Kitchen. A continuación, entra en el almacén eliminando a cualquiera que se cruce en tu camino e interroga al responsable del peaje. Te dirá que los culpables de la muerte de Sonny van hacia el Tunnel Club. Así que, coge tu coche y ve hasta allí. De nuevo, entra en el local eliminando la resistencia y llega hasta el jefe, que te dirá lo que necesitas saber. Después, vuelve a la residencia Corleone. Cuidado, tendrás un tiempo límite, así que lo más aconsejable es que regreses atajando por la ciudad, no cojas la autopista ya que tardarás bastante menos. Cuando llegues a la residencia habrás completado la misión.

PROMOCIÓN A CAPO

Para adquirir esta nueva Promoción, tendrás que volver a la residencia Corleone y hablar con Michael. Te ascenderá a Capo.

ENCARGO DE ASESINATO

Reúnete con Monk enfrente del hotel de Little Italy. Allí, tendrás que entrar y abrirte camino hasta la última planta, donde Monk se cargará al supuesto soplón. Después de una conversación con Michael Corleone, tendrás que seguir a Monk para matarlo. A continuación, entra en el edificio donde se oculta y salta al otro lado de la barra que hay en la primera planta, nada más entrar. Después continúa por el pasillo hasta la puerta del fondo y entra al salón. Una vez que estés allí encontrarás a Monk. Mátalo y sal del edificio para completar esta dura misión.

PRELUDIO

Ve a la residencia Corleone y habla con Tom. Te dirá que vayas a Brooklyn a ver a Willy Cicci.

SÓLO SON NEGOCIOS

Ve a ver a Willy. Te dirá que te encargues de Tessio en cuanto empiece el tiroteo. Recorre el local lo más rápidamente posible, ya que tienes un límite de tiempo para acabar con Tessio. Nada más entrar, ve por el camino de la derecha. Entra al bar y sal por la otra entrada. Gira a la derecha y baja por el ascensor. Así ahorrarás algo de tiempo. Encontrarás bastante resistencia en todas las plantas, así que avanza con cuidado.

BAUTISMO DE FUEGO

Por fin ha llegado la hora de la venganza de Michael. Tendrás que colaborar con Rocco, Clemenza y Willy para acabar con los Don de las familias rivales. Simplemente ve a los puntos marcados en tu mapa. Los dos primeros asesinatos son muy similares a las misiones que has hecho hasta ahora. Entra en el edificio, acaba con la resistencia y mata al Don. En el tercero, tendrás que buscar el tinglado donde se esconde Tattaglia. Éste varía de forma aleatoria en cada partida, así que tendrás que buscarlo. No está lejos, por lo que no debería costarte demasiado. Con el cuarto, el mayor problema será huir de la policía. Tras matarlo, tendrás que aguantar dos minutos y medio con la policía pisándote los talones, y una vez haya terminado el tiempo, tendrás que volver al bautizo. Tras la escena del bautizo, ve a la mansión Corleone para completar el 100% de las misiones.





6 5 EL PADRINO

Central Park
MIDTOWN
HELL's KITCHEN
EAST RIVER
Hell's Kitchen Industrial Park
LITTLE ITALY
Holland Tunnel Plaza
Little Italy Tunnel
ND TUNNEL
BROOKLYN
Manhattan Bridge
Warehouses Rail Yards & Docks
Little Italy Heights
Little Italy Industrial Park
Brooklyn Bridge
Brooklyn Heights
Warehouses & Docks

New York City
Godfather (c) EA 2006
0 1000m 1 KM

FIFA STREET 2

[PS2]

TODAS LAS PISTAS
En el menú principal mantén pulsados L1 y Triángulo, y después presiona Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Abajo.

[XBOX]

TODAS LAS PISTAS:
En el menú principal mantén pulsados L e Y, y después presiona Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Abajo.

BLOODRAYNE 2 [PS2]

Introduce cada código en el menú Cheats (algunos deben ser activados para que funcionen).

MODO DIOS
UBER TAINT JOAD DURF KWIS

TODOS LOS PODERES
BLANK UGLY PUSTULE EATER

RECUPERA VIDA
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE

VIDA INFINITA
TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE (Para que funcione deben estar activados «Ira infinita» y «Modo Dios»)

CÓDIGO MAESTRO:
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF

IRA INFINITA
PIMP REAP DARK DARK MUSE

RELLENA LA SANGRE
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY

RELLENA MUNICIÓN
WHACK THIS MOLESTED NINJA

TODOS LOS COMBOS
BONE THIS CURRY VOTE

MUNICIÓN INFINITA
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF

SELECCIÓN DE NIVEL
ANOMALIES ARE JUAN INSULATED

TODAS LAS SECUENCIAS DE FMV
PENSION REAP SUPER VULGAR

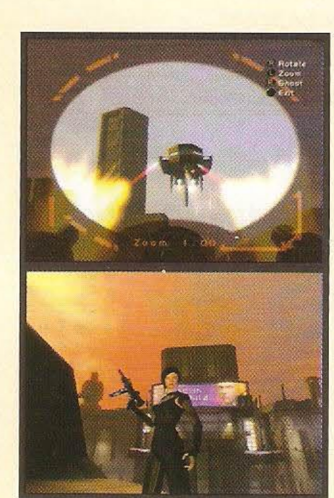
TRAJES ALTERNATIVOS
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY

supertrucos

AEON FLUX

[PS2]

Selecciona la opción «Extras» del menú principal. Selecciona la opción «Trucos» e introduce cada código según el diccionario de estilo militar (A de Alpha, B de Bravo, C de Charlie). Para activar cada truco, pausa el juego y elige la opción de «Trucos».



MODO DIOS
TRIROX

RECUPERA VIDA
HEALME

VIDA INFINITA
CLONE

PODERES ILIMITADOS
LCVG

MUNICIÓN INFINITA
FUG

UN TIRO MATA
BUCKFST

FATALITIES
CUTIONE

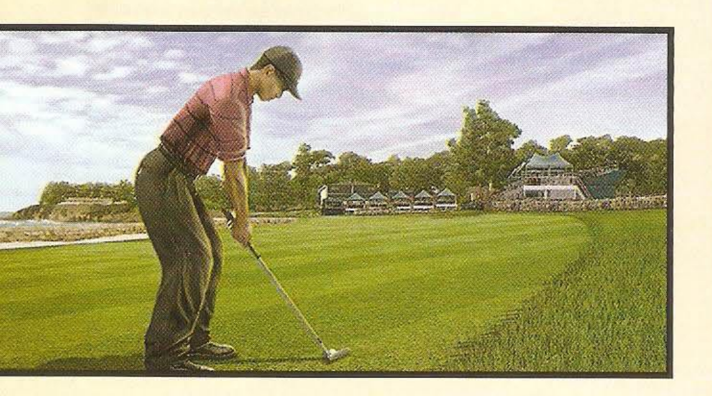
TIGER WOODS PGA TOUR 06

[XBOX360]

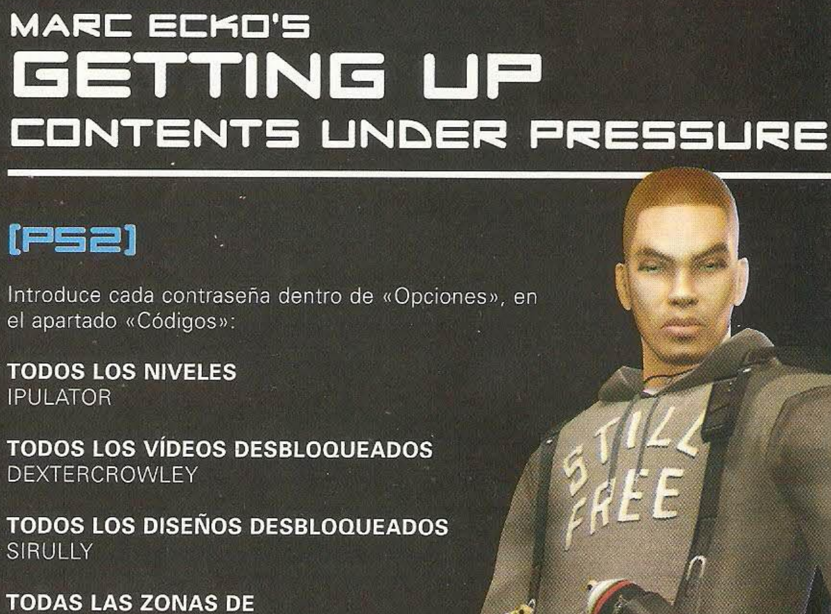
TODOS LOS GOLFISTAS
ITSINTHEGAME

TODAS LAS PISTAS
EYECANDY

TODOS LOS CLUBES
CLUBS11



MARC ECKO'S GETTING UP CONTENTS UNDER PRESSURE



[PS2]

Introduce cada contraseña dentro de «Opciones», en el apartado «Códigos»:

TODOS LOS NIVELES
IPULATOR

TODOS LOS VÍDEOS DESBLOQUEADOS
DEXTERCROWLEY

TODOS LOS DISEÑOS DESBLOQUEADOS
SIRULLY

TODAS LAS ZONAS DE ENFRENTAMIENTO
WORKBITCHES

TODAS LAS MEJORAS DE COMBATE
DOGTAGS

TODOS LOS GRAFFITIS Y LAS PIEZAS AUTÉNTICAS DEL BLACK BOOK
SHARDSOFGLASS



TODOS LOS PERSONAJES DEL MODO ENFRENTAMIENTO
STATEYOURNAME

TODAS LAS LEYENDAS DESBLOQUEADAS:
NINESIX

VIDA AL MÁXIMO
BABYLONTRUST

VIDA ILIMITADA
MARCUSECKOS

INDICADOR DE HABILIDAD AL MÁXIMO
VANCEDALLISTER

HABILIDAD INFINITA
FLIPTHESCRIPT

TODAS LAS CANCIONES DEL IPOD
GRANDMACELIA

TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> **El Padrino**
Aventura/Acción ■ E.A. Games
02> **Resident Evil 4**
Aventura/Acción ■ Capcom-E.A.
03> **Shadow Of The C...**
Aventura/Acción ■ Sony C.E.
04> **Black**
Shoot'em-up ■ E.A. Games
05> **Pro Evolution Soccer 5**
Deportivo ■ Konami
06> **Need For Speed M.W.**
Conducción ■ EA Sports
07> **Soul Calibur 3**
Beat'em-up ■ Namco-Sony C.E.
08> **Onimusha: Dawn Of...**
Acción ■ Capcom-E.A.
09> **Driver Paralell Lines**
Conducción-Acción ■ Atari
10> **Outrun 2006**
Conducción ■ Sega-Atari

XBOX

01> **Half-Life 2**
Shoot'em-up ■ Electronic Arts
02> **GTA San Andreas**
Aventura/Acción ■ Rockstar-Take2
03> **Black**
Shoot'em-up ■ E.A. Games
04> **True Crime: NYC**
Aventura/Acción ■ Activision
05> **Pro Evolution Soccer 5**
Deportivo ■ Konami
06> **Outrun 2006**
Conducción ■ Sega-Atari
07> **Need For Speed M.W.**
Conducción ■ EA Sports
08> **El Padrino**
Aventura/Acción ■ E.A. Games
09> **Getting Up**
Aventura/Acción ■ Atari
10> **Stubbs The Zombie**
Acción ■ THQ

GAMECUBE

01> **Resident Evil 4**
Survival Horror ■ Capcom-Nintendo
02> **True Crime: NYC**
Aventura/Acción ■ Activision
03> **Mario Smash Football**
Deportivo ■ Nintendo
04> **Need For Speed M.W.**
Conducción ■ EA Sports
05> **killer7**
Shoot'em up ■ Capcom-EA
06> **King Kong**
Aventura ■ Ubi Soft
07> **Call Of Duty 2: B.R.O.**
Shoot'em-up ■ Activision
08> **Gun**
Aventura/Acción ■ Activision
09> **FIFA 06**
Deportivo ■ EA Sports
10> **Baten Kaitos**
RPG ■ Namco-Nintendo

PSP

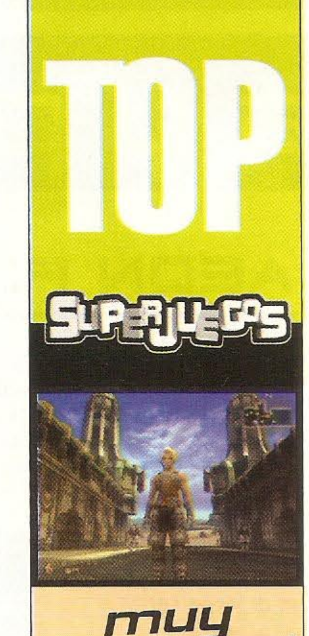
01> **GTA Liberty City St.**
Aventura/Acción ■ Rockstar-Take2
02> **Pro Evolution Soccer 5**
Deportivo ■ Konami
03> **Outrun 2006**
Conducción ■ Sega-Atari
04> **Pursuit Force**
Conducción-Acción ■ Sony C.E.
05> **Street Fighter A.3.M.**
Beat'em up ■ Capcom-E.A..

XBOX 360

01> **Project Gotham R. 3**
Conducción ■ Microsoft
02> **Ghost Recon A.W.**
Shoot'em-up ■ UbiSoft
03> **Burnout Revenge**
Conducción ■ E.A. Games
04> **Fight Night Round 3**
Deportivo ■ E.A. Games
05> **Perfect Dark Zero**
Shoot'em up ■ Microsoft

DS

01> **Mario Kart DS**
Conducción ■ Nintendo
02> **Nintendogs**
Mascota Virtual ■ Nintendo
03> **Sonic Rush**
Plataformas ■ Sega
04> **S. Monkey Ball T&R**
Puzzle ■ Sega
05> **Animal Crossing W.W.**
Simulación ■ Nintendo



muy personal

Dani3po

FINAL FANTASY XII

Después de pasar unas cuantas horas con la última producción de Square Enix, podemos confirmarte que el más que posible final de la saga en PlayStation 2 te hará olvidar todo lo que has visto anteriormente. Y eso que el idioma japonés supone una gran barrera... La revolución en su estilo de juego sólo es comparable a la perfección de su apartado técnico. Ahora sólo queda esperar a que aparezca pronto en nuestro país de la mano de Proein.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> **Valkyrie Profile**
RPG ■ Square Enix (PS2)
02> **Final Fantasy XII**
RPG ■ Square Enix (PS2)
03> **Gears of War**
Shooter ■ Microsoft (Xbox 360)
04> **Blue Dragon**
RPG ■ Microsoft (Xbox 360)
05> **Daxter**
Plataformas ■ Sony C.E. (PSP)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2	XBOX	GAMECUBE	PSP	NINTENDO DS
1 FIFA STREET 2	1 PRO EVOLUTION SOCCER 4	1 FIFA STREET 2	1 GTA LIBERTY CITY STORIES	1 MARIO KART DS.
2 RESIDENT EVIL 4	2 GTA SAN ANDREAS	2 WINNIE THE POOH	2 FIFA STREET 2	2 LOS SIMS 2
3 TORRENTE 3	3 MOTO GP URT 3	3 MARIO PARTY 7+MICROFONO	3 PRO EVOLUTION SOCCER 5	3 DRAGON BALL Z: S.W.2
4 PRO EVOLUTION SOCCER 5	4 SPLINTER CELL C.T.	4 POKEMON XD: TEMPESTAD O.	4 TALES OF ETERNIA	4 SUPER MARIO 64 DS
5 SHADOW OF THE COLOSSUS	5 PRO EVOLUTION SOCCER 5	5 MARIO PARTY 5	5 STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX	5 NINTENDOGS: CHIHUAHUA Y...



Carlos Morilla

Lo mas triste es tener que despedirme con unos dibujos tan lamentables. Éste nos enseña por qué no hay que frotarse íntimamente con papel de lija. La sangre no tarda en brotar de las ingles.

¡Me voy, pero estaré en vuestras pesadillas!

INFERNECIO

Carta de El SuperGolfo

Un adiós a destiempo en mejor que una patada en la boca

Se acabó muchachos. Me voy. Vuestra total falta de interés (las únicas cartas que me han llegado este mes han sido un par de citaciones judiciales por estupro y el menú de un restaurante chino) y el lógico cansancio provocado por la edad y una existencia dedicada a la juerga y la mala vida, me han empujado a hacer lo que muchos esperaban desde hace tiempo. Me las piro con viento fresco.

El SuperGolfo se despide de esta sección y del mundo de los vivos, no sin antes rendir cuentas a aquellos hijos de hiena piojosa que me han estado buscando las cosquillas todos estos años. Ha llovido mucho desde aquel primer consultorio en la extinta ***MegaSega****. Luego vinieron las denuncias, las amenazas, el comando ninja que intentó asesinarme (por suerte se llevaron por delante a Asikitanga en mi lugar). Pero yo seguí adelante. Cambié de rostro mil veces e incluso de apodo. El MegaGolfo dio paso al SuperGolfo. Azote de redactores catetos, perdición de las teenagers, e icono sexual en las duchas de las cárceles turcas. Mi nombre provocaba el terror en las publicaciones de la competencia, mis compañeros me evitaban, mi jefe me acusaba de sisarle las vueltas de la quiniela. Pero todo me daba igual, mientras tuviera las cartas de unos cuantos cenutrios a los que insultar y dejar en evidencia. Pero esas cartas también comenzaron a llegar con cuentagotas. Afortunadamente seguía contando con mi habitual parroquia de perdedores: Adolfo, ese feo entrañable, capaz de introducirse un hurón vivo vía rectal mientras pueda enseñarlo por la tele; el Yeti Simpaticón, una mola de humanidad catalogada de alerta biológica en algunas regiones del Sur de España. The Scope, ese moreno alopécico con la capacidad de concentración de una marmota drogada. Os echaré de menos, amigos. Cada vez que vea por la calle a un friki, un despojo humano, un adefesio balbuceante, me acordaré de vosotros.*

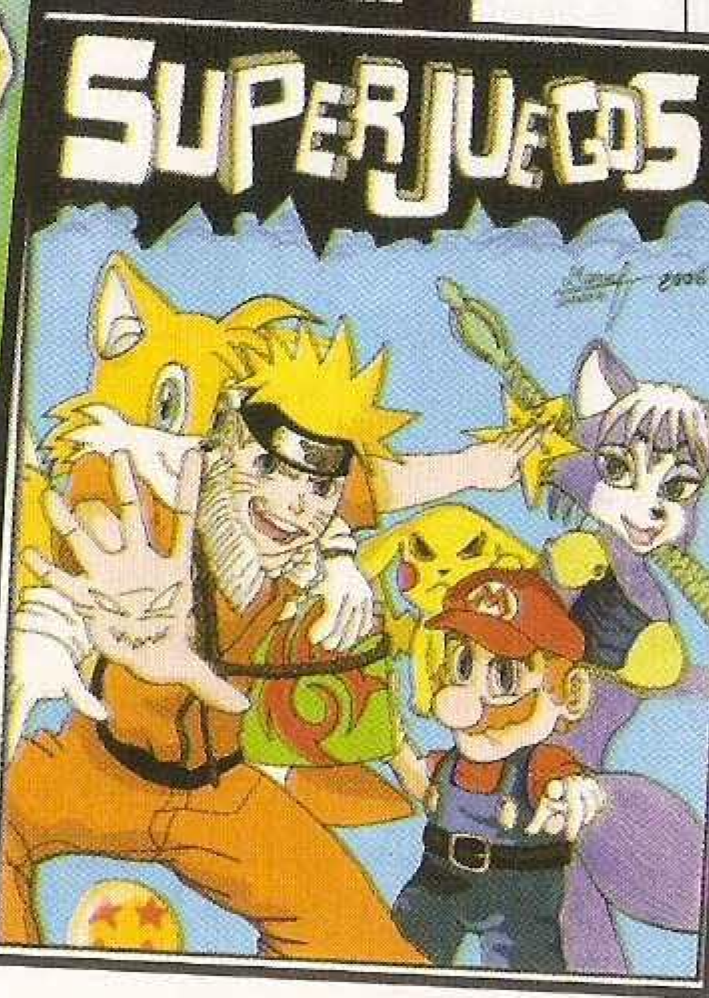
Y me gustaría dedicar unas palabras a los mentecatos de SuperJuegos, esas perras hediondas que intentaron mil veces que cerrasen mi sección. Lo habéis conseguido al final, malditos, pero vuestra felicidad será efímera. De mis cenizas surgirá pronto un nuevo Golfo, con el brío de los viejos tiempos y la misma prodigiosa habilidad para recibir denuncias. Hasta que llegue ese momento, sólo puedo decir, emocionado, adiós. Sin rencores (os deseo una muerte dolorosa). Escribidme a la dirección de abajo y os prometo contestar pronto...

Escribe a: El 5º Infierno,
Pedro Botero, 666
El Averno.
satanaso@belcebur.es



Manuel Gandía ha reproducido con bastante fidelidad el aspecto que presenta Last Monkey tras su rutinario peeling con huesos de aceituna. Ver su rostro en carne viva no parece divertido, pero cada vez que le echamos sal a la cara las risas están aseguradas.





TOPNECIO

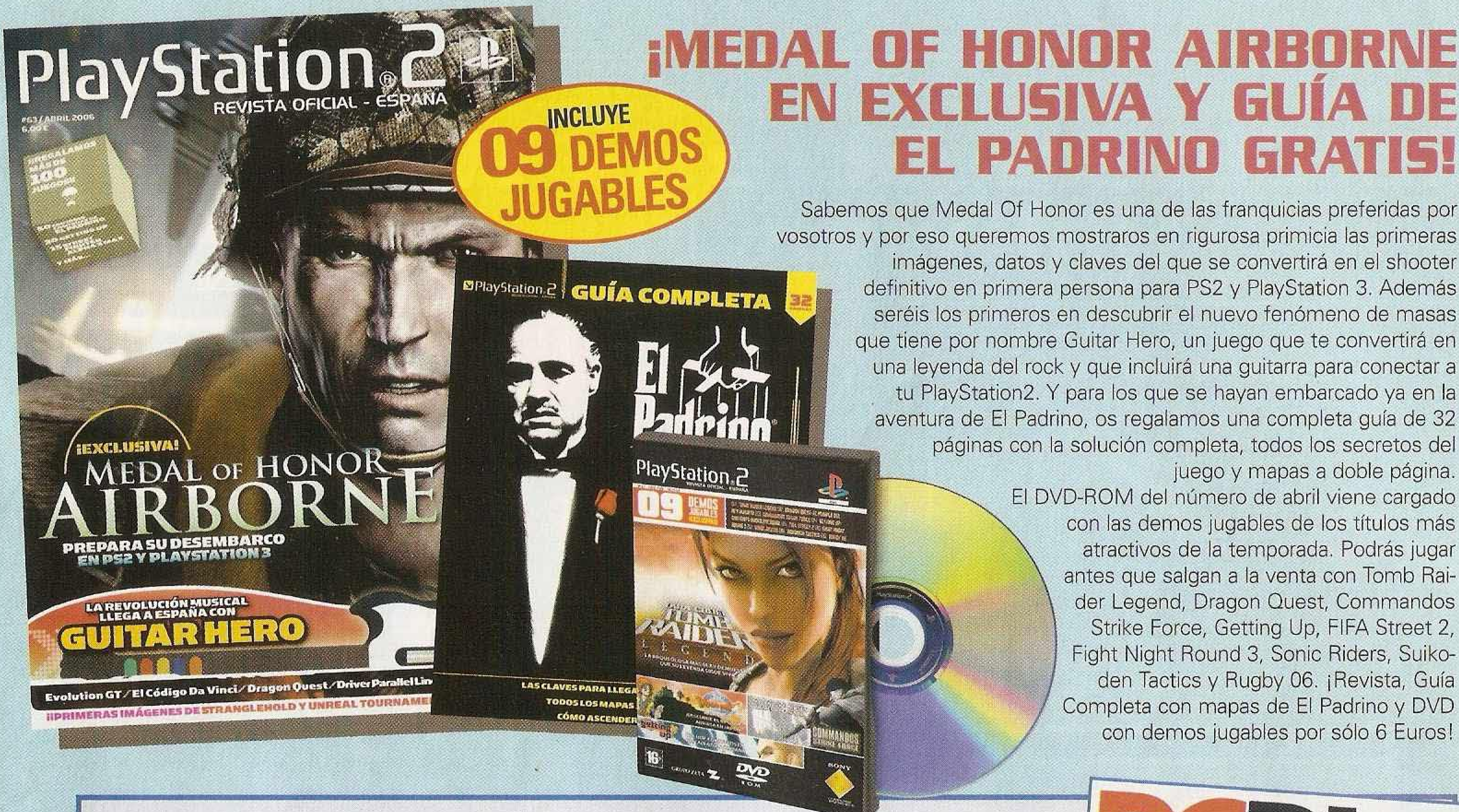
THE SCOPE
La prueba de que el hombre desciende del kiwi.

ADOLFO
Te recordaré cuando vea un gato atropellado.

J.L. SKYWALKER
Jamás podrás huir de tu pasado, barrilete.

THE PUNISHER
Espero que te pudras en la selva paraguaya.

ALFONSO, EL DOTOR DE ARTE
Mitad hombre, mitad jabalí, todo ruindad.



¡MEDAL OF HONOR AIRBORNE EN EXCLUSIVA Y GUÍA DE EL PADRINO GRATIS!

Sabemos que Medal Of Honor es una de las franquicias preferidas por vosotros y por eso queremos mostraros en rigurosa primicia las primeras imágenes, datos y claves del que se convertirá en el shooter definitivo en primera persona para PS2 y PlayStation 3. Además seréis los primeros en descubrir el nuevo fenómeno de masas que tiene por nombre Guitar Hero, un juego que te convertirá en una leyenda del rock y que incluirá una guitarra para conectar a tu PlayStation2. Y para los que se hayan embarcado ya en la aventura de El Padrino, os regalamos una completa guía de 32 páginas con la solución completa, todos los secretos del juego y mapas a doble página.

El DVD-ROM del número de abril viene cargado con las demos jugables de los títulos más atractivos de la temporada. Podrás jugar antes que salgan a la venta con Tomb Raider Legend, Dragon Quest, Commandos Strike Force, Getting Up, FIFA Street 2, Fight Night Round 3, Sonic Riders, Suikoden Tactics y Rugby 06. ¡Revista, Guía Completa con mapas de El Padrino y DVD con demos jugables por sólo 6 Euros!

DUELO DE GIGANTES

El DVD ya tiene sucesores, los formatos HD-DVD y Blu-ray, y nosotros te explicamos todas sus claves para que sepas qué sistema es el mejor y cuál te conviene más.
Leyendo este número podrás conocer cuáles son las nuevas funcionalidades de Windows Vista, el sustituto de XP que verá la luz en el próximo enero, así como de Office 2007, la última suite ofimática de Microsoft.
Y para que puedas preparar tus vacaciones con antelación, hacemos una comparativa de cámaras digitales con las que inmortalizar los mejores recuerdos. Además, te hemos preparado un paso a paso en el que te explicamos cómo imprimir fotos más espectaculares.
Pero si lo que quieres es acelerar el rendimiento de tu ordenador sin gastar mucho dinero, te indicamos qué actualizaciones son las más recomendables y menos costosas. También te mostramos todo el proceso necesario para cambiar un procesador, de modo que puedas hacerlo sin problemas.
En el SuperDVD de este mes puedes encontrar programas completos tan útiles como Steganos AntiSpam 7, que te liberará de correos publicitarios; PhotoArtist Express 1.0, con el que podrás dar un toque artístico a tus fotografías; BDV DataHider 2.2, gracias al cual puedes ocultar archivos dentro de otros y encriptarlos. Y mucho más.





50 TRUCOS INFALIBLES PARA MEJORAR TUS FOTOS

No importa lo bueno que creas que eres como fotógrafo, ni los años que lleves trabajando detrás de la cámara, siempre es posible mejorar, descubrir nuevos sujetos que fotografiar, aprender técnicas que no conocías y dominar los últimos adelantos tecnológicos. ¿Quieres saber todo lo necesario? Gracias al informe de este mes podrás descubrir 50 trucos para mejorar tus fotografías.
También encontrarás completos análisis que te ayudarán a elegir la cámara más apropiada para tus necesidades. Entre ellos destacan Sony DSC-R1, Kodak V570, Sony DSC-N1 y Olympus SP-500. Además, tutoriales con los que aprenderás a utilizar el comando Curvas de Photoshop, mejorar la composición de las fotografías, limpiar una imagen de imperfecciones, realizar ajustes de color, etcétera.
Y, como todos los meses, un CD-ROM de regalo con programas completos, versiones demo y plug-ins para Photoshop, Elements y Saint Shop Pro.

TAKE 2 GAMES

The Elders Scrolls IV: Oblivion



El mundo en el que se desarrolla el juego ofrece un sinfín de posibilidades al jugador. Puedes seguir la trama principal, pero también tienes la opción de dedicarte a realizar otras misiones, como «enrolarte» en una de las cofradías o simplemente explorar con el fin de encontrar tesoros ocultos.

Cuando estés leyendo estas líneas ya se encontrará en las tiendas la esperadísima cuarta entrega de la saga de RPG *The Elder Scrolls*. ***Oblivion*** es el nombre del título más revolucionario y sorprendente que ha visto la luz hasta la fecha en la nueva consola de **Microsoft**. Bajo una vista en primera o tercera persona, ofrece un gigantesco mundo (el más grande visto nunca en un videojuego) en el que la supervivencia de la raza humana se encuentra en peligro. Tú, adoptando el rol de un héroe casi por accidente, deberás recorrer sus centenares de pueblos, ciudades, castillos, mazmorras y demás dando buena cuenta (en tiempo real) de los enemigos y relacionándote con infinidad de personajes secundarios, cada uno con su propia vida y personalidad. El mes que viene tendrás un completo análisis, pero ya podemos asegurarte que no te arrepentirás de su compra bajo ningún concepto. Además, el juego cuenta con los textos en castellano.


PlayStation®2
LISTILLO
no da una
TRAMPOSO
SABELOTODO
Pon a prueba tus conocimientos y tu amistad
¿Por qué no os ponéis a prueba tus amigos y tú para descubrir lo inteligentes que sois realmente? Con más de 5000 preguntas, fotos y vídeos de cultura general: deportes, geografía, celebridades, música, cine... Buzz!™: El Gran Reto trae más presión, más competición y más Buzz!™
PlayStation®2
BUZZ! EL GRAN RETO
3+
www.pegi.info
BuzzTheGame.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Buzz!™ The BIG Quiz © 2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless Software Limited. Buzz! is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.